librogame®

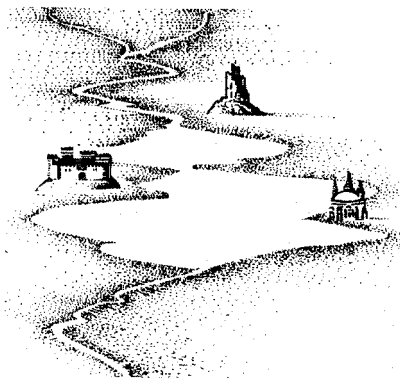
librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LE CRIPTE DEL TERRORE

J. H. BRENNAN

illustrato da Geoff Taylor
tradotto da Marco Spada

Edizioni E. Elle

INDICE

6 Registro d'avventura
9 La Storia
25 Le Cripte del Terrore - L'Avventura
Pelimandar
Le Sale dell'Oracolo del Regno
Il Maestro delle Cripte
Re Voltar il Magnifico
La Fortezza Reale
Bar Jain, il Mago Sciamano
La nave dei cieli
*Il Trionfo di Fire*Wolf*
195 *Tabella degli Incantesimi*
199 *Tabella delle Caratteristiche*
203 *Tabella dei Responsi e degli Oggetti Magici*
205 *La Storia della Spada del Destino*
209 *Regole di Combattimento*

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA DI FIRE*WOLF

Forza	Velocità	Resistenza	Coraggio
Fortuna	Carisma	Fascino	= PV

Punteggio iniziale:

Punteggio attuale:

REGISTRO DI COMBATTIMENTO

Avversario:	Avversario:
Punti di Vita dell'avversario:	Punti di Vita dell'avversario:
Risultato:	Risultato:
Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate)	Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate)
Punti di Vita finali dell'avversario:	Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:
Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:
Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:

LA STORIA

Per giocare ti servono una matita, una gomma, qualche foglio di carta e, se li hai, un paio di normali dadi a sei facce. Potrebbe esserti utile anche un piccolo calcolatore, ma non è indispensabile, a meno che, con la matematica tu vada ancor meno d'accordo di quanto ci vada io.

Il protagonista di questo libro si chiama Fire*Wolf. L'asterisco rappresenta un suono gutturale, inesistente nella nostra lingua, con cui il suo nome si pronuncia in lingua barbara.

Il suo nome, infatti, come parecchie delle sue abitudini più violente, è dovuto al fatto che Fire*Wolf è stato allevato nel villaggio di pietra di una tribù barbara, che vive in certe caverne sotterranee delle Terre Selvagge, nel Regno di Harn. Qui Fire*Wolf avrebbe potuto rimanere un anonimo barbaro per tutta la vita, se non fosse stato per una piccola avventura avuta con la figlia del capo, per cui il nostro finì per essere espulso dalla tribù. Come già saprai, se hai avuto il buon senso di leggere "Il Barbaro Ribelle", il primo libro della serie "Fire*Wolf", l'esilio è quasi costato la vita a Fire*Wolf. Ma gli ha anche permesso di imboccare definitivamente la via del suo personale Destino. Fire*Wolf, infatti, scoprì di non essere barbaro di nascita, ma figlio di un nobile mago di Kaandor, di nome Lord Xandine.

*Fire*Wolf*

A rigore, ora dovrebbe essere Fire*Wolf a chiamarsi Lord Xandine, visto che dopo la morte del padre ha ereditato il titolo. Ma questo nome, per qualche motivo, gli andava stretto, e scomodo, come lo spirito di suo padre. Finché ebbe vita, Lord Xandine, fu nemico giurato della Casa di Harkaan, i signori del vicino regno di Kaandor, separato da quello di Harn da una impervia catena montuosa. La Casa di Harkaan, dal canto suo, aveva stretto una oscura alleanza con una progenie di creature, in parte artificiali in parte soprannaturali, detta la Stirpe dei Demoni, e vi erano state chiare indicazioni di un loro imminente attacco in forze al Regno di Harn.
Di fatto, l'attacco era stato predetto dagli Astrologi del Regno già da qualche tempo. Ma, se da un lato le profezie avevano suscitato notevoli preoccupazioni (e non poco panico), dall'altro era convinzione generale che il regno non correva alcun pericolo, almeno finché i passi della catena montuosa restavano bloccati dalle nevi invernali.
Ma questa convinzione si rivelò tragicamente errata, come Fire*Wolf ebbe modo di scoprire quando arrivò a Belgardium, il maggiore porto di Harn, e trovò la città rasa al suolo dalle incursioni aeree di una flotta di naviridi dei Demoni.
Avvalendosi della sua abilità, del suo coraggio, dell'esperienza nel combattimento o semplicemente di una fortuna sfacciata, Fire*Wolf riuscì a uccidere il Demone Reggente, che era incautamente rimasto sul posto dopo che il grosso delle sue truppe si era ritirato. Ma la vittoria fu vana, visto che in effetti non contribuiva a proteggere il Regno da ulteriori attacchi, e fu anche tormentata, perché il Reggente aveva dichiarato di sapere che

Fire*Wolf sarebbe arrivato, e il nostro eroe non riusciva a spiegarsi perché.
Così ora Fire*Wolf si trova tra le rovine di Belgardium, pronto a lanciarsi in un'altra epica avventura, che ha buone probabilità di rivelarsi più pericolosa della precedente.
A questo punto, se tu stessi leggendo un normale romanzo, io ti direi di proseguire con il primo capitolo, e tu gireresti pagina sospirando piacevolmente al pensiero di ciò che stai per leggere.
Ma dato che questo non è un normale romanzo, non lo faccio. Prima che Fire*Wolf possa scagliarsi contro i suoi nemici, tu e io dobbiamo andare avanti ancora un po' insieme.
Forse ti sei accorto, magari perché ti manca qualcosa, che finora non mi sono degnato di fornire la minima descrizione di Fire*Wolf come persona. Non ti ho detto se è alto, forte, agile o coraggioso, o se possiede altre qualità tra quelle che solitamente servono per fare un eroe.
Il motivo c'è, ed è che in questo preciso momento Fire*Wolf non esiste. Nemmeno come personaggio nella mente di uno scrittore. È solo un nome, corredato di una storia precedente e di un potenziale campo d'azione, tutto qui. Ma non basta, e quindi, a questo punto tocca a te.
In un senso molto concreto, Fire*Wolf sei tu. Leggendo e giocando con questo libro, sarai tu a prendere le decisioni che lo porteranno alla morte o alla gloria; sarai sempre tu a determinare l'esito dei suoi combattimenti; sarai tu a decidere perfino se il tuo personaggio si

innamorerà di una bella ragazza o respingerà con discrezione le sue profferte.
Se Fire*Wolf ha un dio delle Terre Selvagge, suo artefice e protettore, quello sei tu. In breve, Fire*Wolf deve essere una creazione tua, non mia.
Lo creerai con dadi, carta, matita, e, se è il caso, con il calcolatore. È un processo che richiederà decisamente meno di sette giorni, anzi penso che potresti farlo tranquillamente in sette minuti.
Dai un'occhiata a queste caratteristiche:

FORZA
VELOCITÀ
RESISTENZA
CORAGGIO
ABILITÀ
FORTUNA
CARISMA
FASCINO

Non definiscono certo un uomo in modo completo ma, se ci pensi bene, vedrai che ne costituiscono già una buona base. Ma, come qualsiasi altra cosa nella nostra Era del Computer, dovrai quantificarle perché il tuo personaggio possa iniziare a vedere la luce.
Non devi far altro che tirare i due dadi.
Se non li hai a portata di mano, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine a destra; fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Moltiplica il risultato per 8 e scrivi il numero ottenuto accanto alla FORZA nella colonna che hai appena visto. Adesso fai lo stesso per tutte le altre caratteristiche, tranne che per l'ABILITÀ.
Se hai già guidato Fire*Wolf tra i pericoli della prima avventura della serie, tutte queste operazioni ti saranno già note, e inoltre avrai accumulato una certa dose di ABILITÀ da riportare in questa avventura. Ma se per te è la prima volta, dovrai accontentarti dell'arbitrario valore di 10. (Se invece sei miracolosamente riuscito a portare Fire*Wolf vivo alla fine del primo libro senza aumentare la sua ABILITÀ oltre i 10 punti di partenza, per stavolta puoi ripartire dallo stesso livello, ma in quest'avventura prova a fare qualcosa di meglio per il poveretto.)
L'ABILITÀ aumenta man mano che l'avventura procede. Tutti i combattimenti da cui il nostro eroe riesce a uscire vivo, e le situazioni che risolve con una mossa particolarmente furba, vanno ad aumentare la sua ABILITÀ di 1 punto, cosicché tu puoi, anzi, devi sommarlo a quelli che aveva prima.
Ora, se torni un attimo ai numeri che hai scritto di fianco alle varie caratteristiche e li rileggi come se fossero percentuali, comincerai subito a farti un'idea molto più precisa del tuo personaggio. Così se 50 è un valore medio, un Fire*Wolf con 90 di FORZA sarà decisamente un bel bestione. Se poi ha solo 10 di VELOCITÀ sarà praticamente un pachiderma, e così via. Per essere semplici numeri, la dicono già lunga.
Comunque, a prescindere da come viene creato, Fire*Wolf vive in luoghi e tempi pericolosi. È probabile,

anzi quasi certo, che il nostro si troverà presto a dover combattere contro qualcuno che lo vuole morto. Per poter determinare l'esito di tali scontri è necessario quantificare anche la vita di Fire*Wolf, oltre alle sue caratteristiche. In altre parole devi calcolare i suoi PUNTI DI VITA.
L'operazione è semplice: non devi far altro che sommare i valori di tutte le altre caratteristiche, e il totale sarà la sua riserva di PUNTI DI VITA.
Fra un attimo parleremo di come Fire*Wolf combatta, cosa che tende a fare piuttosto spesso, ma è meglio che tu sappia subito che durante i combattimenti il tuo pupillo perderà inevitabilmente PUNTI DI VITA. Se tale perdita lo farà arrivare a quota zero o più giù ancora, morirà. Il dato non è confortante, ma c'è un risvolto positivo: la possibilità di farlo reincarnare. Scoprirai come fare quando si presenterà l'occasione.
Così ora hai il tuo personaggio e sai perlomeno dove vive e quale sia il genere di scherzi che il Destino ha in serbo per lui. Ma prima di gettarti insieme a lui in queste Trame, devi sapere ancora un paio di cose. A una abbiamo già accennato: i combattimenti.
Probabilmente il modo migliore di illustrarli è riportare le regole di combattimento del primo libro di Fire*Wolf, che puntualmente troverai qui di seguito.

Regole di Combattimento

In un romanzo di partecipazione come questo l'esito di combattimenti regolari e altre situazioni analoghe viene deciso tirando i dadi, ma ai punteggi così ottenuti devi apportare certe modifiche.
Ecco come funziona.

1. Primo Colpo

A meno che non venga specificato diversamente nel paragrafo in cui avviene il combattimento, si inizia con lo stabilire chi colpisce per primo. Per far questo devi tirare due dadi per il tuo personaggio e aggiungere al risultato i valori di tre delle sue caratteristiche: VELOCITÀ, CORAGGIO E FORTUNA.

Fatto ciò, ripeti l'operazione per il suo avversario, aggiungendo stavolta le sue caratteristiche, e poi confronta i due risultati: chi ha ottenuto il maggiore avrà il beneficio del primo colpo.

2. Inizio del Combattimento

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno e facendovi vicendevolmente a pezzi finché lo scontro non venga deciso da morte, sconfitta o ritiro di uno dei due contendenti, o da qualche altro fattore.

3. Colpire

Per ogni colpo è necessario stabilire, sempre lanciando i dadi, se andrà a segno. Fondamentalmente, i punteggi dal 7 in su significano che hai colpito il tuo avversario, o che lui ha colpito te, e dal 6 in giù che lo hai mancato. Ma questo valore verrà praticamente sempre modificato in base alla tua ABILITÀ e anche, in qualche misura, alla tua FORTUNA. Per ogni 10 punti di ABILITÀ che acquisisci durante il gioco puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire. Se, ad esempio, ti trovi ad avere 20 punti di ABILITÀ, per colpire ti basterà un

5, ma devi aver raggiunto *esattamente* i 10 punti: finché la tua ABILITÀ non arriva a 10 punti non puoi apportare nessuna correzione e, allo stesso modo, anche se hai un'ABILITÀ di 19, correggerai solo di 1, e così via. Naturalmente anche le probabilità che il tuo nemico ha di colpirti vengono influenzate dalla sua ABILITÀ esattamente allo stesso modo.

La modifica in base alla FORTUNA è più semplice da calcolare e puoi farlo subito. Se hai una FORTUNA di 72 punti o più, puoi togliere 1 dal punteggio necessario per colpire. In altre parole, se la tua FORTUNA è maggiore di 72, ti basta fare dal 6 in su ai dadi per assestare il colpo. E anche qui, per il tuo avversario vale la stessa regola.

4. Danno

Una volta che dadi e modifiche hanno stabilito che hai colpito il tuo avversario, viene il momento di calcolare l'entità del danno che gli hai provocato, ovvero quanti PUNTI DI VITA gli hai tolto. È presto fatto.

Prima sottrai il minimo necessario per colpire dal punteggio dei dadi. Cioè, se, calcolate le modifiche di ABILITÀ e FORTUNA, ti basta un 5 per colpire, e tirando i dadi fai 10, significa che hai ottenuto 5 punti in più di quanto ti serviva per colpire. Ora moltiplica questa cifra per 10 e avrai la quantità base dei PUNTI DI VITA che gli hai tolto (ovvero, quanti PUNTI DI DANNO gli hai inferto).

Ma anche il danno è sempre soggetto a modifiche. Innanzi tutto puoi aggiungere un punto al danno inferto

ogni 8 punti di FORZA che possiedi. Inoltre, ovviamente, se colpisci il nemico con un'arma gli provocherai ferite ben più gravi che non affrontandolo a mani nude, quindi potrai aggiungere altri punti di danno a seconda dell'arma che usi. Più avanti troverai una tavola che mostra chiaramente i PUNTI DI DANNO supplementari provocati dai vari tipi di arma. È altrettanto ovvio che se hai un'armatura o uno scudo il danno subito sarà minore, quindi nella stessa tavola troverai la quantità di PUNTI DI DANNO da sottrarre per ogni tipo di protezione.
Calcolata l'entità del danno e le sue correzioni, sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA che il tuo avversario ha al momento e, naturalmente, fai lo stesso dopo che lui ha colpito te. Come abbiamo già detto, quando il totale dei PUNTI DI VITA arriva a zero, sopravviene la morte.

5. Ultima Speranza. Ovvero, come evitare la morte.
C'è un'unica, remota possibilità di evitare di morire nel caso in cui tu abbia perso tutti i PUNTI DI VITA. Ciò dipende dalla tua FORTUNA. Se ti sembra proprio che il tuo personaggio sia stato ucciso, hai a tua disposizione un tiro di dadi (uno solo) il cui risultato deve essere moltiplicato per 8. Se la cifra che ottieni è inferiore a quella della tua FORTUNA, puoi ricominciare il combattimento da capo, reintegrando tutti i PUNTI DI VITA persi sia da te che dal tuo avversario.
Ma, se il tuo oppositore ti uccide nuovamente, non avrai una seconda possibilità di mettere alla prova la tua FORTUNA.

6. Resistenza

Per quanto tempo potrai continuare a combattere colpo su colpo dipenderà dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai proseguire prima di doverti riposare. Dopo aver combattuto per questo numero di scontri, dovrai stare fermo per due scontri per riprendere fiato.
Questo, in pratica, significa che il tuo avversario avrà due possibilità di colpirti senza che tu possa contrattaccare, ma la stessa cosa capiterà a lui quando avrà raggiunto il suo limite di RESISTENZA.

Fin qui dovrebbe essere tutto chiaro e, una volta che ti sei abituato al sistema, il tutto non dovrebbe crearti troppi problemi. Ma senza le descrizioni di armi e armature le spiegazioni sui combattimenti sarebbero incomplete, quindi ecco una bella tavola che ti sarà utile durante l'avventura.

TAVOLA DI MODIFICA
IN BASE AD ARMI E ARMATURE

Freccia	+10	Mazza ferrata	+14
Ascia	+15	Giavellotto	+12
Clava	+ 8	Spada	+10
Pugnale	+ 5	Armatura di cuoio	- 5
Mazza	+ 7	Cotta di maglia	- 8
Alabarda	+12	Cotta di piastre	-12
Lancia	+12	Scudo	- 7

Chi combatte sia con l'armatura che con lo scudo avrà vantaggi da tutt'e due le cose, ma la protezione dello scudo in questo caso scende a -5, perché l'armatura ne rende l'uso più lento e difficile.
Tutte queste correzioni, comunque, si riferiscono solo ad armi e armature normali. Quelle magiche invece, sempre che tu sia sufficientemente fortunato da trovarle, sono ancora più letali o protettive, come avrai modo di scoprire se si presenterà l'occasione.
Parlando di armi, devi sapere che, durante la sua prima avventura, Fire*Wolf si è ritrovato legato in modo piuttosto spiacevole a un'arma magica che, pur non essendo oggetto particolarmente invidiabile, ha una potenza di tutto rispetto. Così il nostro si porta dietro Doombringer, una spada demoniaca e telepatica che assorbe i PUNTI DI VITA inflitti dai nemici uccisi e li trasferisce su Fire*Wolf, che gli piaccia o no. Troverai altre informazioni sulla Spada del Destino nelle ultime pagine del libro.

Magia

A Fire*Wolf la magia non piace affatto, ma non ne può fare a meno per motivi di pura sopravvivenza, più o meno come per la Spada del Destino. Suo padre, il mago Lord Xandine, aveva voluto insegnargli alcuni incantesimi perché potesse utilizzarli come difesa. Eccoli:

ARMATURA MAGICA
CRIPTA
SFERA DI FUOCO

INVISIBILITÀ
PARALISI
AGO AVVELENATO
RESURREZIONE
RITORNO
SALTO TEMPORALE
TERRORE

I loro effetti e le quantità di POTERE necessarie si trovano nella sezione "Tabella degli Incantesimi" alla fine del libro.
Qualsiasi incantesimo per essere lanciato richiede un certo impiego di POTERE, e in più è sottoposto ad alcune regole che vedremo fra un attimo.
Nell'avventura precedente Fire*Wolf si è costituito una riserva di POTERE sottoponendosi a una serie di poco piacevoli prove iniziatiche preparate espressamente per lui da suo padre. In questa nuova avventura il nostro recalcitrante mago potrà usufruire del POTERE che non ha utilizzato in quella precedente, poco o tanto che sia. Se non lo hai guidato attraverso quelle peripezie non c'è motivo di preoccuparsi: presto avrà un'occasione tutta speciale di reintegrare, o aumentare, il POTERE di cui ha bisogno.
Ma il POTERE non è tutto, anche quando uno lo ha già, e la magia è una cosa bizzarra che Fire*Wolf non ama particolarmente. Quindi dovrai seguire queste regole:

1. Prima che Fire*Wolf possa usare un qualsiasi incantesimo, dovrai tirare i dadi per stabilire se in quel momento è ben disposto verso la cosa o no. Se esce un numero dal 4 in su, non ne vorrà sapere di NESSUN tipo di magia per la durata di tutto il paragrafo, indipendentemente dai rischi che corre.

2. Anche se ha abbastanza POTERE per farlo, Fire*Wolf non utilizzerà mai due volte un incantesimo nel corso dello stesso paragrafo, ma potrà lanciare uno degli altri a sua disposizione.

3. Gli incantesimi hanno una certa *probabilità di fallire*: c'è il 50 per cento di probabilità che non riescano. In altre parole, perché la formula magica pronunciata da Fire*Wolf funzioni, dovrai fare almeno 6 ai dadi. Fin qui tutto bene, ma c'è un problema: lanciare incantesimi consuma POTERE, quindi, anche se l'incantesimo non riesce, il POTERE impiegato per lanciarlo viene irrimediabilmente consumato.

Recuperare POTERE

Quando Fire*Wolf si sarà fatto la sua scorta di POTERE, che si sommerà a quella che può aver conservato nelle sue imprese precedenti, questa diventerà parte delle sue caratteristiche fondamentali, come la FORZA e il FASCINO. Per tutto il resto dell'avventura, tranne in una circostanza molto particolare, non potrà superare quella quantità, ma, come avrai intuito, potrà vederla diminuire man mano che la usa per gli incantesimi.
Avrà però la possibilità di recuperare il POTERE perso in diversi modi:

1. Per ogni nuovo paragrafo in cui entra, riceve automaticamente un punto di POTERE.

2. Può convertire i suoi PUNTI DI VITA in POTERE, cioè può decidere di sacrificare, diciamo, 10 PUNTI DI VITA per avere 10 punti di POTERE in più.

3. Può ritornare al luogo della sua iniziazione (presto scoprirai di cosa si tratta) usando l'Incantesimo della Cripta, sempre se gli resta abbastanza POTERE per farlo. Solo in questo modo il POTERE che riesce a ottenere può superare la quota iniziale, mentre convertendo PUNTI DI VITA e accumulando i punti dei singoli paragrafi può solo reintegrarla.

Tiri di Verifica

Durante l'avventura, ti verrà richiesto di tirare i dadi per stabilire se Fire*Wolf uscirà con successo da una determinata situazione. Questi sono tiri che servono per verificare quali sono le sue possibilità di riuscita in base a FORTUNA, FORZA, VELOCITÀ o qualsiasi altra sua caratteristica.

I tiri di verifica si fanno così:

- lancia due dadi, somma le due cifre e moltiplica il risultato per 8.
- Confronta il risultato con il numero relativo alla caratteristica da verificare.
- Se il risultato del tiro di verifica è minore al numero della caratteristica, il tentativo di Fire*Wolf è riuscito.
- Se il risultato è maggiore, il tentativo di Fire*Wolf è fallito.

La Ricerca del POTERE

Se Fire*Wolf riuscirà a uscire vivo dalle Cripte al primo tentativo, acquisirà una base di POTERE di 100 punti, più altri 20 per ogni avversario che è riuscito a uccidere nel corso dell'operazione.

Se, comunque, riesce a superare la Prova al secondo o a un successivo tentativo, avrà diritto soltanto a 50 punti, più 10 per ogni nemico ucciso.
E questo, direi, è tutto. Da qui in avanti le sorti di Fire*Wolf dipendono da te. È una tua creazione, trattalo bene.
E buona fortuna.

Le Cripte del Terrore

L'Avventura

*Fire*Wolf a Belgardium*

PELIMANDAR

A Pelimandar, la capitale di Harn, le sedi del potere si trovavano sul limitare della città. Il Monastero di Olric, il Tempio Sciamanico di Lilethus, il Quartier Generale dell'Esercito, le caserme della Guardia Imperiale, il Convento Esoterico Gegum e il Palazzo ammantato di nero dello sventurato Re Voltar erano tutti in posizione periferica. Ma nella capitale c'era anche un altro tipo di potere, e questo si trovava nella vecchia Pelimandar, quel dedalo di appena tre chilometri quadrati chiamato Città Vecchia, labirintico intrico di viuzze e cunicoli in cui solo i carri più piccoli riuscivano a passare.
La Città Vecchia ospitava le Gilde che vantavano una tradizione di più di quindici secoli, le esoteriche Gegum le cui arti magiche le rendevano, indipendentemente dal loro sesso, le creature più temute del Regno, maghi solitari che praticavano le loro oscure arti nei cupi sotterranei, e inoltre ladri, mendicanti, assassini e reietti che cercavano rifugio in una zona della città che aveva leggi proprie.
Sotto diversi aspetti la Città Vecchia era uno stato a sé, poiché, se da una parte doveva fedeltà e obbedienza a Re Voltar (e ora a Olric, il suo Reggente incaricato), dall'altra i suoi rapporti con il Regno erano più paritari che di sudditanza.
Perciò, se nella Città Vecchia regnava qualche tipo di legge, non era necessariamente la Legge del Regno, né

veniva necessariamente esercitata dalle autorità che a questo appartenevano.
Fire*Wolf camminava per questo dedalo di viuzze, senza allontanare troppo la mano dall'elsa della Spada del Destino. Era più per cautela che per apprensione, perché c'era ancora luce e la tunica di mago lasciatagli da suo padre, Lord Xandine, gli garantiva una certa protezione. Ladri e borseggiatori potevano arrischiarsi ad attaccare un mago, cosa che, a sentire le storie di taverna, facevano spesso, ma uno straniero con le vesti del mistico era un'entità sconosciuta e da non avvicinare, perlomeno finché non fosse stato evidente quali erano le sue forze e le sue debolezze. Ma, a parte questo, Fire*Wolf aveva tanto l'atteggiamento del mago quanto quello del guerriero e, casomai l'abito non avesse fatto troppa impressione, la sottile lama nera al suo fianco era un avvertimento più che eloquente.
Gli faceva da guida una ragazzina di strada di nove anni, magra e coperta di sporcizia. Aveva negli occhi la furbizia di chi è cresciuto per strada e aveva fatto scomparire nelle pieghe della sua veste la moneta d'argento che Fire*Wolf le aveva dato, promettendogli di portarlo a destinazione senza trucchi. Finora non lo aveva né imbrogliato né abbandonato, ma il nostro sapeva che, se la mocciosa avesse deciso di scomparire, le sue probabilità di ritrovarla sarebbero state scarse quanto quelle di riuscire a uscire da quel labirinto prima di notte, e l'idea era poco piacevole.
Ma il suo carattere di uomo delle Terre Selvagge non lo portava ad affrontare problemi immaginari prima che questi gli si presentassero realmente. Così Fire*Wolf seguì la ragazzina per più di un'ora senza dire parola,

addentrandosi nel fitto di strade e stradine, prima che un'ombra di inquietudine lo spingesse a chiederle quanto mancava alla loro meta.
"Non molto, Maestro" rispose concisamente la ragazzina. "La casa della... "
La interruppe un grido, improvviso e straziante, che veniva da un vicolo alla loro destra. Istintivamente, Fire*Wolf si spostò in quella direzione. A meno di un centinaio di metri, in pieno giorno, un vecchio veniva aggredito da sei robusti giovani, uno dei quali stava dando ordini a una pantera, evidentemente addestrata allo scopo. Il grosso felino, come fanno tutti quelli della sua razza, aveva attaccato e subito si era ritirato, lasciando il vecchio sanguinante, con un braccio che gli pendeva inerte dalla spalla. I giovani ora si stavano avvicinando, seguendo quella che doveva essere una tattica collaudata.
"Cosa succede qui?" borbottò irritato Fire*Wolf, voltandosi verso la sua imprevedibile guida; ma già questa se n'era andata. Vuoi per lo spavento, vuoi per opportunismo, se la filava nella direzione opposta, muovendo le sue gambette pelle e ossa a tutta la velocità.

*E così il nostro eroe si trova a dover affrontare il primo dilemma della sua nuova avventura. Deve forse lasciare il vecchio al suo destino per cercare di raggiungere la sua guida fuggiasca? O deve rischiare la vita per un perfetto sconosciuto, scontrandosi con sei borseggiatori e un felino feroce addestrato all'attacco? Solo tu puoi decidere, perché il destino di Fire*Wolf è nelle tue mani.* *Se rincorre la ragazzina, vai al **50**. Se decide di aiutare il vecchio, vai al **100**.*

1

Fire*Wolf sorrise al corpulento sergente. "Non avrò il piacere di accompagnarvi, oggi" disse con fare ben educato, anche se, a onor del vero, le acute vibrazioni della lama sguainata rendevano le sue parole decisamente più convincenti.
"Qui non si tratta del tuo piacere" rispose il sergente, "ma di mantenere l'ordine. Io e i miei uomini siamo pagati per questo".
"E allora fatelo" disse Fire*Wolf con una scrollata di spalle. "Potreste cominciare arrestando la donna che mi ha rubato la borsa e i suoi compari che mi hanno impedito di inseguirla".
"Se hai delle lamentele da fare puoi rivolgerti alle autorità competenti" ribattè il sergente, avanzando verso di lui. Fire*Wolf alzò immediatamente la spada, e subito sentì premere contro il collo la lama di un pugnale.
"Fa' quello che ti ha detto il sergente" gli consigliò gelidamente un sussurro alle sue spalle, "perché prima che tu possa usare quella spada, io ti avrò tagliato la gola".
Fire*Wolf abbassò la lama e, naturalmente, si girò con molta cautela. Sembra che le Guardie del Re fossero dodici, non sei: le altre sei si erano appostate dietro il nostro eroe, e uno di loro era venuto in aiuto del sergente col suo pugnale.
Fire*Wolf sorrise a denti stretti e si strinse filosoficamente nelle spalle. "Effettivamente, potresti aver ragione" disse.

*Ma la possibilità di darsi alla fuga rimane. Se Fire*Wolf decide di divincolarsi e fuggire, vai al* ***14***. *Se invece preferisce prendere la cosa con più calma, vai al* ***65***.

2

Entrando, Fire*Wolf si trovò in un ambiente opprimente e oscuro, con le pareti rivestite di legno e impregnate di un odore dolce e nauseabondo che sapeva di morte e incenso. La sua guida gli fece strada lungo un corridoio illuminato da lampade fino a un'anticamera piuttosto spoglia, e qui gli disse di aspettare.

Ma non dovette attendere a lungo. Pochi attimi dopo entrò un uomo alto e tristemente pallido, col viso perfettamente rasato, i capelli scuri e la veste nera, che si inchinò gravemente prima di presentarsi come Levarus, incaricato della Gilda dei Negromanti. "E tu sei Lord Xandine... un nome che conosco bene... "

Fire*Wolf restò perplesso. "Non ci siamo mai visti prima".

"Indubbiamente, e il Lord Xandine che io conosco non ha affatto le tue sembianze".

"Conoscevate mio padre" spiegò concisamente Fire*Wolf.

"La risposta non può essere che questa" disse Levarus in tono piano. "È in buona salute?"

"Quanto si può esserlo da morti" rispose Fire*Wolf in tono ancora più asciutto.

"Sono felice di sapere della dipartita del mio vecchio amico" commentò Levarus. Poi, cogliendo l'espressione di Fire*Wolf, aggiunse: "Noi della Gilda dei Negromanti abbiamo della morte una visione piuttosto diversa da quella della maggior parte degli uomini. E per tuo padre era lo stesso, per quanto ne so di lui".

"Mio padre era membro della vostra Gilda?"

Levarus scosse il capo. "No, ma lui e la Gilda avevano interessi in comune, di tanto in tanto. Ci aiutavamo a

vicenda". Si inchinò nuovamente. "E ora ci si presenta la possibilità di aiutare suo figlio. In che modo posso farlo?"

Fire*Wolf esitò, ma solo per un istante. Non condivideva il gusto di suo padre per la magia, e l'idea della negromanzia, che per mezzo della magia si occupa della morte, gli sorrideva ancor meno. Ma la Gilda aveva i suoi sistemi per imbrigliare POTERE, e di questo Fire*Wolf aveva drammaticamente bisogno. E urgentemente, anche: chi poteva dire quando i Demoni avrebbero colpito di nuovo?

"Come vedete, sono un mago" disse Fire*Wolf, "ma mi manca ciò che rende possibili gli incantesimi".

"Ah, i problemi del POTERE" mormorò Levarus. "Così vieni a cercare Prove e iniziazione?"

Fire*Wolf annuì.

"Allora, poiché sei figlio del mio amico Lord Xandine, devo avvertirti che le Prove dei Negromanti potrebbero rivelarsi considerevolmente più pericolosi di qualsiasi altra prova tu abbia sostenuto in passato per acquisire POTERE. Non ti verranno rifiutate, ma è nostra abitudine imporre all'iniziando di meditare per un'ora prima di prendere la decisione definitiva. Valuta con attenzione".

*E noi valuteremo. Mentre Fire*Wolf medita, tu devi decidere se si sottoporrà alle Prove dei Negromanti per assicurarsi POTERE e incantesimi dalle accresciute possibilità, o se preferirà andarsene e continuare - secondo coscienza - a cercare la sua meta originale, quella Corporazione degli Alchimisti dove*

*avrebbe analoghe possibilità di trovare POTERE, forse a un prezzo minore. Se il destino di Fire*Wolf è quello di diventare Negromante, vai al* **74**. *Se invece vuoi che continui a cercare la Corporazione degli Alchimisti, vai al* **29**.

3

Le guardie catturarono Fire*Wolf senza troppe cerimonie, ma senza vero rancore. Trovandosi la punta di una spada alla gola, il nostro fuggiasco eroe non aveva altra scelta che porgere le mani e lasciare che gliele serrassero in manette. Li osservò con interesse slacciare le fibbie che assicuravano la Spada del Destino al suo fianco, chiedendosi per quanto tempo sarebbero riusciti a trattenere quella potente lama magica. Per il momento, comunque Lucifuge Rofocal, l'entità infernale misticamente imprigionata nella spada, non dava segni di inquietudine.
Sollecitato da un violento spintone, Fire*Wolf si mise in cammino, affiancato dagli uomini del Re, verso una destinazione nota unicamente agli dei.

Ma noi possiamo intuire qual è, no? Vai al **69** *per vedere se abbiamo indovinato.*

4

"Quindi la borsa rimane a me" disse la donna, per niente scossa. "E ora possiamo occuparci di cose più importanti. Io mi chiamo Tanith e i miei compari sono Tis e Gazzard, e tu sembri avere una certa necessità della nostra assistenza. Se vorrai dirci anche tu il tuo nome,

potremmo accordarci su una ricompensa per il nostro aiuto".
Fire*Wolf dovette contenere un impeto della sua rabbia di barbaro. Nonostante l'ironia della situazione, la donna non aveva torto: lui aveva una missione da compiere ma era un mago dallo scarso POTERE, alla ricerca della Corporazione degli Alchimisti, e si era perduto. Insomma, non era certo in condizione di far valere troppo le proprie ragioni di fronte a nessuno. Ancora una volta gli venne in aiuto il suo senso dell'umorismo; fece un ampio sorriso. "Sono Fire*Wolf" disse semplicemente.
"Un nome da barbaro" disse meditabondo Tis, il più piccolo dei compari. "E perché mai un rude barbaro verrebbe qui tra noi nelle vesti, di seta, del mago?"
"Sono anche Lord Xandine" aggiunse Fire*Wolf con un sospiro.
Vide che ora la donna lo guardava con più interesse. "Lord Xandine della Valle Incantata? Ho già udito il tuo nome, Xandine, ma mi sarei aspettata di vedere un uomo molto più vecchio".
"Il Mago di cui ti è giunta la fama era mio padre" le spiegò Fire*Wolf. "Io non ho né il suo dono, né il suo amore per la magia, ma la magia è stata gettata sulle mie spalle durante la mia ricerca".
"E qual è l'oggetto della tua ricerca?" chiese Gazzard.
"I Demoni".
Tis ridacchiò, lasciando Fire*Wolf sconcertato. "Non c'è nessun bisogno di andare a cercare i Demoni, Lord Fire*Wolf Xandine. Non hai che da aspettare un poco e, se gli astrologi dicono il vero, presto saranno loro a trovare te... e tutti noi".

"La profezia è degna di fede" disse Fire*Wolf in tono grave. "Vengo da Belgardium".
Sentendo nominare la città che era stata da poco rasa al suolo dai Demoni, Tis diventò improvvisamente serio e fece un segno di scongiuro contro il soprannaturale e maligno. "È vero" disse, "abbiamo tutti i giorni contati, a meno che non si possa fare qualcosa contro quell'orda infernale".
"Qualcosa, forse, si può fare" disse Fire*Wolf. "I Demoni non sono invulnerabili: ho ucciso personalmente uno dei loro Reggenti".
"Tu?" chiese Tanith. "Ho udito dei racconti su un eroe a Belgardium, ma non ci ho creduto".
"Credici" disse semplicemente Fire*Wolf. Rimasero tutti in silenzio per un momento, poi Fire*Wolf aggiunse: "Sono un mago dallo scarso POTERE e cerco la Corporazione degli Alchimisti. Se riesco a sopravvivere alla loro iniziazione, allora, forse, potrò fare di più che liberare il mondo da un semplice Reggente".
"Ci sono state voci dell'arrivo di un Messia" mormorò Gazzard.
Ma Tanith saltò subito alle conclusioni. "Così cerchi la Corporazione. Bene, noi possiamo aiutarti a trovarla, e soprattutto possiamo aiutarti a evitare le Guardie del Re. Ma tu dovrai darci una ricompensa".
"E come posso darvela" chiese Fire*Wolf, "se la mia borsa è già in mano vostra?"
La donna lo guardò negli occhi. "Dovrai accordarci qualcosa, se sarà in tuo potere farlo".
"E sarebbe?"

Tanith si strinse nelle spalle. "Potrebbe succederci qualcosa. Ora, o tra un paio di lustri... "

*Nell'affare, quello che compra a scatola chiusa è sicuramente Fire*Wolf, e lui lo sa. Ma che alternative ha? Sta a te decidere. Accetterà per ottenere l'aiuto che gli serve? In tal caso, vai al* ***96***. *O preferirà andarsene per la sua strada, libero da ulteriori responsabilità? Se così vorrai, vai all'* ***81***.

5

Man mano che Fire*Wolf procedeva a tastoni nell'oscurità umida e fetida, cominciò a distinguere un rumore. All'inizio non riuscì a capire esattamente da dove provenisse, ma pian piano il rumore aumentò, si fece più vicino e Fire*Wolf capì. Preso da un panico improvviso, si mise a correre, inciampando nell'oscurità infernale. Ma nessun uomo era in grado di correre più veloce dell'ondata della piena che scorreva nella fogna dietro di lui. In pochi attimi l'acqua si abbattè su Fire*Wolf, spazzandolo via mentre lottava disperatamente per la sua vita.

*Fire*Wolf lotterà, e con tutte le sue forze, perché questa è la sua natura, ma ce la farà? Fai un tiro di verifica per la FORZA, uno per la RESISTENZA e uno per la FORTUNA. Se il nostro eroe non li supera tutti e tre, la piena lo ucciderà (nel qual caso vai al* ***13***). *Se, nonostante tutto, egli dovesse farcela, puoi andare al* ***42***.

6

Fire*Wolf venne spogliato di tutto tranne il perizoma e cosparso di un olio dall'odore dolce e nauseante, dopodiché gli venne fatta indossare una complessa armatura di cuoio con armi annesse. Lo assistevano nel rituale due giovani, con le esclusive tuniche della Corporazione, che non proferirono parola, tanto che Fire*Wolf pensò fossero muti; finché all'improvviso uno dei due non parlò.

"Puoi portare con te solo le armi annesse all'armatura, Aspirante. Non ne sono consentite altre" disse.

Per un attimo Fire*Wolf si chiese se non gli convenisse nascondere la verità riguardo la Spada del Destino, che, indipendentemente dalla sua volontà, sarebbe sempre ritornata al suo fianco. Ma poi ricordò che queste non erano arbitrarie regole della Corporazione, ma condizioni necessarie affinché potesse trarre il massimo del POTERE dalle Prove che lo attendevano, condizioni che, se non rispettate, avrebbero potuto diminuire il suo POTERE.

Fu così che disse: "Temo che dovrò tenere la spada, perché è legata a me da un incantesimo che non so rompere".

I due si guardarono negli occhi, poi quello che aveva parlato si strinse semplicemente nelle spalle e disse: "Questo potrebbe influenzare l'entità della tua ricompensa, ma non c'è modo di evitarlo".

Esaminando l'armatura, Fire*Wolf vi trovò due sottili pugnali, una fionda con un sacchetto pieno di ciotoli rotondi e due dischi di un tipo che non aveva mai visto. I bordi affilatissimi e i pesi ben distribuiti ne facevano

un'arma da lancio. Non era granché, se quello che aveva sentito dire delle Prove era vero, ma la Spada del Destino avrebbe fatto la sua parte.
Si girò verso i due affiliati: "Sono pronto" disse.
Gli fecero strada lungo un corridoio in leggera discesa, fino a una massiccia porta di legno di quercia. Quando vi fu davanti, il pensiero di Fire*Wolf andò inevitabilmente alla sua prima iniziazione al POTERE, quando suo padre lo aveva portato di fronte a una porta molto simile a questa. Sapeva bene che oltre a quella porta lo aspettava il pericolo, e forse anche la morte. Ma allo stesso modo poteva attenderlo il POTERE, una merce che veniva acquistata solamente a prezzo di rischi incalcolabili. Fire*Wolf si fece avanti e bussò con decisione. La porta si spalancò all'istante, rivelando una stretta e ripida rampa di scale che scendeva nell'oscurità.
L'affiliato alla sua destra gli porse una torcia accesa.
Fire*Wolf si mosse e cominciò a scendere i gradini. Dietro di lui, la porta si chiuse di colpo, tagliandolo fuori, forse per sempre, dal mondo esterno.
Per quanto Fire*Wolf poteva giudicare, i gradini andavano in direzione sud. Quando arrivò alla base della scala, vide davanti a sé un tetro corridoio che proseguiva verso sud e altri due che si dipartivano ad angolo retto verso est e verso ovest. Per quello che poteva vedere, non c'era niente che distinguesse l'uno dall'altro.

Quale corridoio imboccherà il nostro eroe? Se quello a sud, vai al ***15****; se quello a est, vai al* ***25*** *e se quello a ovest, vai al* ***35***.

7

Gli occhi della sibilla si chiusero completamente e le ultime tracce di colore svanirono dalle sue guance, tanto che sembrò dello stesso granito di cui era costituito lo scranno. Quando ricominciò a parlare, la voce era leggermente cambiata: aveva acquistato un timbro pieno da contralto che echeggiò senza sforzo per tutta la vasta sala e contro l'alto soffitto.

"Ti conosco, Fire*Wolf della dinastia di Xandine. Conosco i tuoi desideri e la tua lussuria. Ascolta queste parole: presto, molto presto la tua concupiscenza ti porterà al tuo Destino... o alla morte. In ciò, non esiste via di mezzo".

La voce tacque. Un momento dopo, Selina ricominciò a respirare normalmente e aprì gli occhi. Fissò Fire*Wolf in un lampo di incomprensione, poi disse: "L'oracolo è finito".

"Ma cosa significa, Mia Signora?" chiese Fire*Wolf.

Lei scosse il capo. "Non lo so. Io sono unicamente lo strumento attraverso il quale gli Dei comunicano, non il loro interprete".

"Cosa devo fare?"

Si strinse nelle spalle. "Prosegui per la tua strada... e ricorda l'oracolo".

*Tutt'altro che soddisfacente. Non è certo quello che il nostro eroe voleva sapere. Malgrado ciò, le parole di Minerva potrebbero anche tornargli utili. Comunque, per il momento non gli resta che rimettersi in cerca della Corporazione degli Alchimisti e del suo sospirato POTERE. Vai al **90**, dove ritroverai Fire*Wolf nuovamente nella Città Vecchia.*

8

Il luogo era gravato da un carico di morte accumulato per secoli e secoli. Quelle erano state le ossa di esseri vivi, uomini come lui che sentivano l'importanza della propria vita, donne che avevano provato la fiamma dell'amore. Adesso erano tutti ridotti a *cose*, resti senza nome di ciò che furono, che giacevano dimenticati in una cripta persa nel tempo, devastati, inutili, soli...

"Hai una bella immaginazione per essere un barbaro!"

Fire*Wolf scattò indietro come se lo avesse morso un serpente. Uno dei teschi aveva parlato! Una mandibola polverosa si era mossa battendo i denti marci e, anche senza lingua, la bocca ghignante aveva distintamente emesso quelle parole. Era incredibile, impossibile!

"Mah, meno di quanto tu creda" disse il teschio.

Gli leggeva nel pensiero! Preso da qualcosa di molto simile al panico, Fire*Wolf fece per estrarre la Spada del Destino.

Il teschio si mise a ridacchiare. "Cosa vorresti fare, uccidermi?"

Fire*Wolf si raggelò, poi si sforzò di allentare la presa sull'elsa. Si rese conto dell'assurdità della sua reazione: accingersi a sferrare un attacco contro qualcuno che poteva essere morto da cinque secoli.

"Facciamo sette" lo corresse il teschio. "Ma l'idea è giusta. Ah, a proposito, mi chiamo Harold".

"Fire*Wolf" rispose lui a denti stretti, chiedendosi se si stava realmente presentando a un teschio parlante.

"Non vedo perché tu sia tanto sorpreso" osservò Harold. "Se sei versato in negromanzia, sarai perfettamente abituato a questo genere di cose".

L'espressione suonava strana a Fire*Wolf. 'Versato' era una parola di uso comune in un'altra epoca, ma il senso era chiaro. "Non sono un negromante, ehm... Teschio?"
"Harold" suggerì il teschio.
"Non sono un negromante, Harold. Quest'arte mi è estranea".
"Questo spiega il fatto" disse quello, e annuì letteralmente 'col capo' levitando leggermente. "Tuttavia non spiega cosa tu faccia qui".
"Sono in cerca di POTERE" disse semplicemente Fire*Wolf.
"Quaggiù ne troverai in quantità" gli spiegò Harold. "Le Cripte sono letteralmente imbevute di POTERE. Naturalmente il problema è sopravvivere abbastanza a lungo da riuscire a portarlo fuori. Come puoi vedere, quella non era certo la mia specialità".
"Tu... "
"Certo. Sappi che non sono sempre stato un teschio. O perlomeno, non solo un teschio. Anzi, prima che mi cadessero le braccia e le gambe ero un signor guerriero. E prima che perdessi certe altre parti ero anche un discreto corteggiatore. Ma questo accadeva tanto tempo fa, e alla fine tutto ritorna alle nude ossa. Questa è, da sempre ormai, la mia sensazione" concluse Harold con filosofia.
"Ma, cosa fai delle tue giornate" chiese Fire*Wolf incuriosito. Ormai si trovava completamente a suo agio in quella folle situazione. Ammesso che fosse veramente così folle: la Gilda dei Negromanti era rinomata per le sue pratiche di resurrezione dei morti, e tra un corpo appena defunto e un teschio il passo non era poi così lungo.
"Mah! Che vuoi, si giace un po' di qua, un po' di là... " disse Harold in tono disinvolto, e due scapole lì vicino

si alzarono leggermente con un movimento repentino. "Si chiacchiera un po' con gli spiriti, le apparizioni, i vampiri... si cantano due canzoni per passare il tempo... Cose del genere, insomma".
A Fire*Wolf si gelò il sangue nelle vene. "Ci sono vampiri qui?"
"Diversi" rispose Harold. "Tipi affabili, nel complesso, sebbene tendano a essere leggermente ossessionati per quel che riguarda il loro prossimo pranzo. Ce n'è uno in quel sepolcro. Ecco qualcuno di cui dovresti fare la conoscenza: c'è POTERE in abbondanza racchiuso in lui per mantenerlo non-morto. Immagino che tu non abbia portato un paletto, vero?"
"No" dovette ammettere Fire*Wolf.
"Peccato. Con un paletto sarebbe stato facile. Ma tu, grande e grosso come sei, potresti anche batterlo in un combattimento regolare. E, se ti riuscisse, ti varrebbe una buona dose di POTERE; altrimenti potremmo sempre farci compagnia".
"Temo di no" disse Fire*Wolf, "perché, se mi uccidesse, mi reincarnerei".
"Veramente? Per quanto mi riguarda, non ho mai creduto nella reincarnazione. Dovremo discutere della cosa con più calma. Ma ora che pensi di fare? Vuoi affrontare il vampiro?"

*Una buona domanda. Se la risposta di Fire*Wolf è no, la sua sola alternativa è provare ad aprire la porta sul lato ovest al* **62**. *Ma se decide di ingaggiare battaglia col vampiro andando al* **47**, *grazie al prezioso avvertimento di Harold avrà la possibilità di colpire per primo.*

9

Fire*Wolf non aveva percorso più di dieci passi in direzione ovest allorché si accorse di un passaggio che proseguiva verso sud alla sua sinistra. Più avanti, nella parete meridionale del corridoio in cui si trovava, c'era una pesante porta di legno. Ancora oltre, dove la luce della sua torcia quasi non arrivava, scorse un altro corridoio diretto a sud.

*Decisioni, decisioni! Se Fire*Wolf svolta al primo bivio, vai al* ***12***. *Se prosegue e prende il secondo, vai al* ***23***. *Se invece decide di provare ad aprire la porta, vai al* ***31***.

10

Ansimando, Fire*Wolf si allontanò dalla carcassa del grosso felino e si girò per affrontare il prossimo avversario. Ma i sei giovinastri non vibrarono nessun attacco. Erano ancora lì nel vicolo, e non sembravano feriti, ma se ne stavano tutti e sei immobili come statue, lo sguardo vitreo di chi non guarda nulla, fisso nel vuoto. Per qualche secondo, Fire*Wolf li fissò senza capire. Erano ancora vivi, perché il lieve movimento del torace indicava che respiravano, ma, a parte quello, non muovevano un muscolo. Il vecchio, al contrario, poco prima vittima del loro attacco, ora si stava avvicinando a Fire*Wolf con passo vivace, malgrado il braccio mutilato che ancora gli pendeva inservibile dalla spalla.
"Ti ringrazio per il tuo aiuto, Straniero" disse in tono grave. "Quei giovinastri non erano certo in grado di

nuocermi, ma la loro bestiola sembrava sfuggire ai miei poteri".
Poteri? Lo sguardo di Fire*Wolf si posò nuovamente sui sei giovani aggressori. Si trattava senza dubbio di un sortilegio. Dovevano essere vittima di un'ipnosi collettiva o di un incantesimo, una paralisi di rara potenza. Poi, con un certo rispetto, guardò di nuovo il vecchio.
"Sono Amien" disse lui. "Devi accettare una mia ricompensa". Con l'unica mano ancora sana cominciò ad armeggiare nella veste cercando una borsa.
Fire*Wolf lo fermò con un gesto. "Non ho bisogno di oro, signore. È stato un piacere fare per voi quel poco che potevo".
"Nobile gesto" disse il vecchio con un segno di approvazione. "Ma devi almeno lasciarmi esaminare le tue ferite, poiché ho certe facoltà curative che potrebbero permettermi di ricambiare il tuo aiuto".
"Vi sarei grato se poteste aiutarmi in altro modo" disse Fire*Wolf. "La mia guida si è defilata, e sono in cerca della Corporazione degli Alchimisti. Potreste forse indicarmi la strada?"
"Indicartela? Posso fare molto di più. Posso guidarti fin là". Il suo sguardo si posò sulla tunica di seta del suo soccorritore. "Le tue vesti sono da mago, Straniero, ma i tuoi modi sono da guerriero. Una combinazione insolita".
Fire*Wolf si strinse nelle spalle. "Non amo la magia, ma ciò nonostante mi è stato assegnato un preciso destino".
"Queste sono le vie del destino" osservò Amien. Con grande stupore di Fire*Wolf, il vecchio sollevò improvvisamente il braccio ferito. "La creatura che hai ucciso era feroce e poco addomesticabile, ma fortunatamente

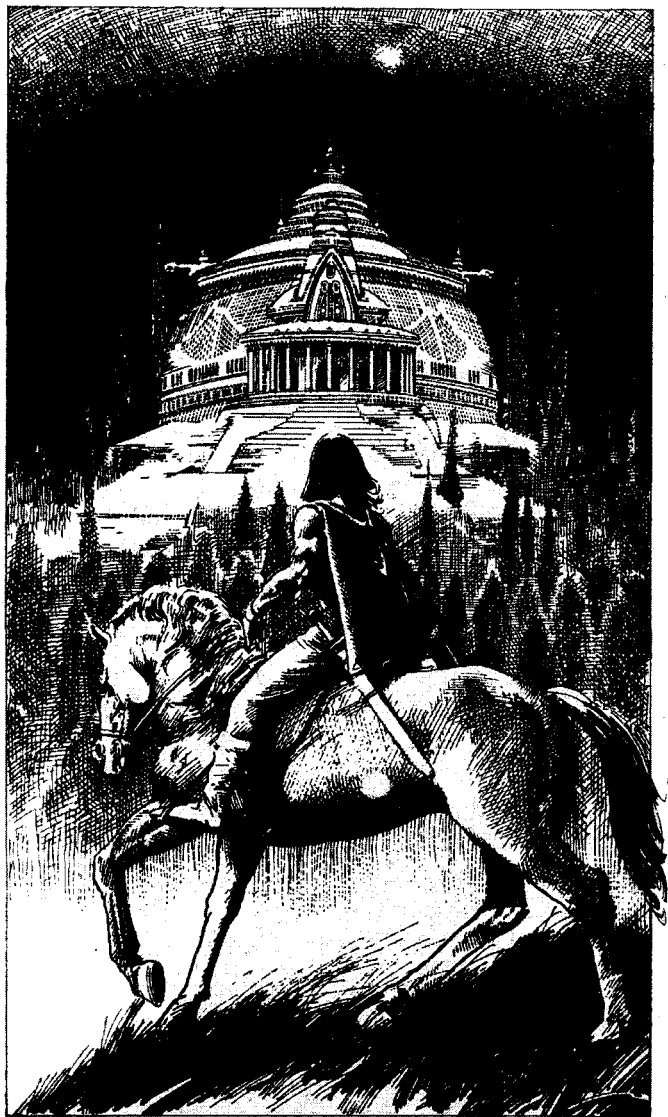
non mi ha staccato l'arto di netto, altrimenti la guarigione sarebbe stata difficoltosa. Ma tu vuoi andare alla Corporazione. Seguimi" e con questo il vecchio si incamminò per la via come se l'aggressione non avesse mai avuto luogo.
Camminarono in silenzio per circa un quarto d'ora, poi il vecchio si fermò improvvisamente di fronte a una consunta scalinata di pietra che scendeva verso un edificio oscuro e senza insegne.
"La Corporazione" disse laconico. "Posso sapere se sei atteso?"
Fire*Wolf fece di no col capo. "Sono straniero in questa città".
"È ciò che ho pensato sentendo il tuo accento. Se la tua venuta non è stata sollecitata, la Corporazione richiederà che qualcuno garantisca per te. Posso chiederti cosa ti porta qui?"
Fire*Wolf esitò un attimo, ma poi mise da parte le sue remore. "Sono un mago dallo scarso POTERE" disse.
"Dunque" concluse Amien, "vai cercando le prove iniziatiche?"
"Esatto" rispose Fire*Wolf.
"In tal caso sarò io il tuo garante".
"Siete conosciuto alla Corporazione?"
"Quanto basta" disse Amien, "quanto basta". E cominciò a scendere la consunta scalinata. Fire*Wolf si riprese dalla sorpresa appena in tempo per seguire il vecchio e raggiungerlo prima che arrivasse alla porta di legno.

*E anche noi lo seguiremo al **60**.*

LE SALE DELL'ORACOLO DEL REGNO

11

Nessuno lo inseguì, e Fire*Wolf scoprì subito che la prigione si trovava fuori dal labirinto di vicoli e viuzze della Città Vecchia, così riuscì subito a orientarsi. Fatto questo, non gli fu difficile tornare alla locanda in cui alloggiava. Una volta giunto, fece un bagno, si cambiò la veste di seta da mago, ormai piuttosto malconcia, e si infilò la tunica e gli stivali da guerriero, infinitamente più comodi. Certo un mago poteva avere più prestigio, e la veste gli sarebbe stata sicuramente necessaria quando fosse tornato a cercare la Corporazione degli Alchimisti, ma Fire*Wolf era fondamentalmente un guerriero, e ora, avendone riassunto le sembianze, il suo umore era notevolmente migliorato.
Chiese informazioni al locandiere e scoprì che le Sale dell'Oracolo del Regno si trovavano all'interno del grande Tempio di Minerva, il quale si ergeva nel Parco di Pontime che si stendeva come un vasto semicerchio attorno alle propaggini meridionali di Pelimandar.
All'alba Fire*Wolf era già in sella, in parte per evitare la folla di fedeli e in parte perché il tempo incalzava. Ma anche così di buon'ora, man mano che raggiungeva la periferia della capitale, si imbatté in frequenti segni della minaccia che incombeva su Harn. Vide soldati e fortificazioni ovunque, e un gran numero di difese che venivano erette in fretta e furia. Se mai ci fossero stati dubbi circa la validità delle Predizioni di Primavera sulla

invasione della Stirpe dei Demoni, questi erano stati spazzati via assieme alla popolazione di Belgardium.
Ma, nonostante tutta quell'attività febbrile, Fire*Wolf non si sentiva affatto sollevato. Non appena i Demoni si fossero messi in marcia, nessuna delle consuete difese militari avrebbe potuto fermarli. Solo gli incantesimi più potenti avrebbero potuto colpirli, e neanche su questi si poteva fare completo affidamento.
Il Tempio di Minerva era un edificio di culto aperto al pubblico, costruito in marmo scintillante. Si ergeva sulla cima di una collina sapientemente ricoperta di vegetazione, che dominava il parco tutt'intorno. Le Sale dell'Oracolo erano più sobrie: una serie di piccole costruzioni in pietra arenaria collegate tra loro e nascoste da un filare di pini. Quando Fire*Wolf si avvicinò, sembravano deserte, ma non appena entrò nel cortile comparve uno stalliere che portò il suo cavallo nella stalla, e due Vestali in tunica bianca che lo condussero dall'entrata alla Sala delle Offerte.
Un'anziana Vestale avvolta in una tunica ornata di ricami blu, simbolo della verginità che professava, vi officiava seduta al centro di una coppia di statue raffiguranti Minerva e lo sfolgorante Dio Sciamano Lilethus. Nonostante fosse ancora molto presto, Fire*Wolf notò che nelle coppe delle offerte c'erano già alcune monete: in epoche di terrore gli dei facevano buoni affari.
"Sii il benvenuto, Pellegrino". Lo sguardo dell'anziana Vestale si posò su di lui e lo squadrò con perizia tutta professionale, valutando, senza dubbio, l'ammontare della sua offerta. Fire*Wolf fu divertito nel notare la sorpresa che invase i suoi occhi. La statura e l'abbiglia-

*Fire*Wolf si avvicina al Tempio di Minerva.*

mento contribuivano a sottolineare il primitivo potere delle sue origini di barbaro, ma l'insieme era elegante e il portamento aristocratico rispetto a quello dei selvaggi delle Terre Desolate. E la Vestale non si era lasciata sfuggire il leggero brillìo magico che circondava la Spada del Destino appesa al suo fianco: non era certo un uomo immediatamente giudicabile dalle apparenze.
Fire*Wolf si inchinò. "Mia Signora, vengo a portare una modesta offerta".
"Gli Dei ti ringraziano".
Frugò nella tunica e tirò fuori una borsa. Una pioggia di monete d'oro si riversò nella coppa delle offerte, e Fire*Wolf vide gli occhi della donna dilatarsi impercettibilmente.
Si inchinò di nuovo. "Vorrei consultare un oracolo, se questa è la volontà degli Dei".
"Le pubbliche consultazioni non iniziano fino a mezzogiorno" disse la Vestale. Poi, mentre Fire*Wolf tirava fuori una seconda borsa, aggiunse in fretta: "Ma senza dubbio ti riferivi a una consultazione privata".
Fire*Wolf sorrise. "Questa era la mia intenzione" disse, e posò la seconda borsa su un tavolino vicino al suo seggio. La donna tese la mano e la prese senza dire una parola.

*La seconda offerta di Fire*Wolf è ben più importante della prima. Se il denaro non è sufficiente, la Vestale rifiuterà, e lui non avrà una seconda possibilità. Per scoprire quanto denaro c'è nella borsa di Fire*Wolf, lancia un dado e moltiplica il risultato per 100 (barbaro generoso!). Vai alla "Tabella dei Responsi e*

*degli Oggetti Magici" e controlla qual è il minimo necessario per un oracolo: se Fire*Wolf ha elargito una somma sufficiente, vai al* **30**. *In caso contrario, puoi arguire che il suo tentativo non avrà seguito e lui sarà costretto a ricominciare da capo la ricerca della stramaledetta Corporazione degli Alchimisti, nel qual caso, vai al* **90**.

12

Il passaggio laterale portava a sud per cinquanta metri o giù di lì, poi formava una T con un corridoio che proseguiva in direzione est-ovest.

Da che parte? Al **43** *per andare a ovest, al* **32** *per andare a est.*

13

Per Fire*Wolf è giunta la Morte.

Tuttavia, nello strano universo in cui vive la tua creazione, la morte non segna la fine, perché qui la reincarnazione è la Regola. L'essenza di Fire*Wolf è praticamente indistruttibile: il corpo e le caratteristiche non sono che un semplice involucro, e solo quelli possono morire.

Armati di dadi per dargli nuove caratteristiche seguendo le istruzioni all'inizio del libro. Fire*Wolf continuerà a possedere la Spada del Destino e la veste da mago, ma non avrà nulla di ciò che ha raccolto durante questa avventura, incluso il POTERE.

Per riprendere il cammino sulla lunga via del Destino, se vuoi, puoi ricominciare l'avventura dall'inizio, magari prendendo decisioni diverse nei punti critici.
Attenzione! Ci sono altre possibilità per riprendere l'avventura:
Tira due dadi: se ottieni più di 10 (cioè 11 o 12), torna direttamente al paragrafo che Fire*Wolf ha appena lasciato. Non avrai la possibilità di ripetere questo tiro. Se questo tentativo non ha successo, lancia nuovamente i dadi e moltiplicane il risultato per 10. Il totale è *inferiore* al numero dell'ultimo paragrafo attraversato da Fire*Wolf? Se sì, vai al paragrafo indicato dai dadi (il che, tra l'altro, potrebbe rivelarsi un'esperienza disorientante sia per te che per lui). Sennò, sottrai 10 e poi ancora 10 finché il numero ottenuto non diventa *inferiore* al numero di paragrafo *più alto* finora visitato dal nostro eroe; dopodiché, vai al numero di paragrafo così ottenuto.

14

Fire*Wolf cominciò a voltarsi, come se fosse disposto a seguirli di buon grado; poi d'un tratto affondò bruscamente il gomito nello stomaco della Guardia più vicina, si sollevò la veste sopra le ginocchia e fuggì nei i vicoli con la lestezza di un coniglio spaventato.
Per un momento le Guardie rimasero allibite. Il corpulento Sergente fu il primo a riaversi dallo stupore. "Inseguiamolo, ragazzi!" ruggì.

E le Guardie gli si misero alle calcagna. Riusciranno ad acciuffarlo? Vai alla "Tabella delle Caratteristi-

*che" in fondo al libro: lancia due dadi per Fire*Wolf e due per ognuna della Guardie, quindi somma i risultati ottenuti con i rispettivi punteggi di VELOCITÀ e RESISTENZA.*

*Le Guardie, o la Guardia, che avranno un totale superiore a quello di Fire*Wolf riusciranno a raggiungerlo, e inizierà così un combattimento. Se durante la lotta Fire*Wolf riesce a togliere 150 PUNTI DI VITA a ogni Guardia che lo ha raggiunto, potrà ancora scappare, ma se le Guardie, o la Guardia, tolgono a lui 150 PUNTI DI VITA, egli verrà ricatturato. Anche le Guardie/a con il suo STESSO TOTALE DI VELOCITÀ E RESISTENZA riusciranno a raggiungerlo, e gli infliggeranno 50 PUNTI DI VITA (per Guardia), però non riusciranno a impedirgli di fuggire. Le Guardie con un totale inferiore, invece, non riusciranno nemmeno a raggiungerlo. Se Fire*Wolf riesce a scappare, vai al* **45**; *se viene catturato, vai al* **3**.

15

Il corridoio proseguì verso sud per poco più di quindici metri, poi finì davanti all'imbocco di un'altra scala, che scendeva anch'essa in basso.

Fire*Wolf la percorse con cautela, mentre la torcia proiettava ombre mostruose sui muri di nuda pietra. Contò venticinque gradini prima di arrivare in un altro corridoio che proseguiva in direzione est-ovest.

E ora, da che parte? Se scegli ovest, vai al **9**, *se scegli est, vai al* **22**.

16

Senza indugi, Fire*Wolf sguainò la Spada del Destino e si lanciò sul mostro.

*E così facendo si assicura il primo colpo. Ma qui, per ora, finiscono le buone notizie. Fire*Wolf, infatti, scoprirà che quaggiù Doombringer funziona come una normale spada infiggendo +10 PUNTI DI VITA al colpo, e di passarli a lui non se ne parla nemmeno. Le caratteristiche del Verme sono nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se Fire*Wolf riesce a ucciderlo, vai al* ***35****, aggiungendo 10 punti di POTERE alle sue riserve. Altrimenti, rimane solo il temutissimo* ***13***.

17

Si ritrovò in una stanza illuminata, completamente diversa dalla tomba in cui si era coricato per riposare. Questo luogo aveva tutta l'apparenza di una cella: spoglia, tranne che per un'unica cuccetta di legno, e priva di aperture alle pareti, se si esclude la finestrella sulla porta, che era chiusa da sbarre. La porta, però, era socchiusa; quindi non era prigioniero.

*Fire*Wolf, misteriosamente trasportato in un'altra parte delle Cripte, ha solo due alternative praticabili. Può esaminare la sua cella (vai al* ***28****), o uscire attraverso la porta aperta (vai al* ***51***).

18

Fire*Wolf si girò e trovò la porta sbarrata dietro di sé!

Quindi, non gli resta che tornare al ***51***.

19

Fire*Wolf si rese rapidamente conto che le statue dovevano essere due golem, oggetti animati dalle sembianze umane, ma di un tipo che lui non aveva mai visto prima, perché all'interno non avevano nessun meccanismo. Si frantumarono sotto i colpi della sua spada, e ciò che rimase di loro sembrava non essere mai stato altro che normalissima pietra.

Nella foga della lotta, a Fire*Wolf era quasi sfuggito che tra i resti della seconda statua c'era un pezzetto di pergamena. Lo raccolse. Scarabocchiato da quella che pareva la mano di una scimmia, vi si leggeva un enigmatico messaggio:

> *Questa bianca stanza ancor può diventare*
> *del guerriero tomba alla fine del pugnare.*
> *Diparti, dunque, quando hai concluso per...*

L'indovinello era evidentemente incompleto, perché la pergamena si era strappata durante il combattimento.

> *Il che pone al povero Fire*Wolf un piccolo problema. Ovvero, che fare adesso? Naturalmente potrebbe optare per la scelta più immediata: uscire dalla porta per cui è entrato, nel qual caso, vai al* **27**. *Oppure potrebbe decidere per un'ulteriore e più scrupolosa ricerca di un passaggio segreto nella camera di marmo, e in questo caso, vai al* **48**. *E infine, potrebbe anche decidere di farsi un sonnellino nell'arca, perché dopo il combattimento contro le statue sarà esausto; e allora vai al* **56**.

20

La monella corse via, saettando rapida come una lucertola. Forse la resistenza di Fire*Wolf avrebbe potuto permettergli di acciuffarla in una strada più ampia, ma qui, nell'intricato dedalo di vicoli e viuzze, la ragazzina scomparve nel giro di pochi attimi, lasciandolo solo, senza guida, perso.
Fire*Wolf si rabbuiò. Nonostante la veste da mago, tutti gli incantesimi che conosceva, sebbene fosse restio a usarli, erano completamente inutili senza POTERE. Aveva assolutamente bisogno di raggiungere la Corporazione degli Alchimisti. Che questa fosse nella Città Vecchia, lo sapeva; ciò che non sapeva era dove.
Si fermò a osservare il luogo in cui lo aveva portato l'inseguimento. Era una vasta piazza di acciottolato, un mercato, a giudicare dalle numerose bancarelle. C'era grande attività e la zona brulicava di mercanti ben pasciuti e barbuti e di clienti che si accalcavano attorno. Fire*Wolf notò che accanto alla maggior parte delle bancarelle c'era una guardia, segno eloquente dei pericoli che infestavano quel quartiere.
Anche se mostrarsi debole era una cosa che lo ripugnava (quale mago avrebbe mai continuato ad aggirarsi smarrito quando un semplice incantesimo di divinazione avrebbe potuto indicargli la via giusta?), a Fire*Wolf non rimaneva che chiedere informazioni e confidare nel suo solido braccio destro per tenersi lontano dai pericoli.
Si stava dirigendo verso un mercante di oggetti di ottone quando sentì un tocco sul braccio che lo fermò.
"Sembri preoccupato, Mago. Forse posso fornirti qualche piccola distrazione per distoglierti dai tuoi guai".

*Fire*Wolf e la Spada del Destino*

Era una donna snella, bruna e straordinariamente bella, non particolarmente voluttuosa per i suoi gusti di barbaro, ma emanava un sottile erotismo, come una nuvola di gelsomino. Per essere una prostituta, era abbigliata in modo curioso, in brache di velluto e blusa bianca a collo alto.

In qualsiasi altro momento, Fire*Wolf avrebbe potuto essere tentato, ma il suo Destino gravava su di lui e la missione che doveva compiere non poteva aspettare. Tuttavia sorrise e disse cortesemente: "La vostra offerta mi onora, ma oggi i miei affari mi chiamano altrove".

"Ah, affari. Per certi uomini gli affari vengono sempre prima e il piacere poi... se mai viene!" La donna scrollò le spalle e se ne andò.

"Un momento" disse Fire*Wolf per fermarla, portando la mano alla borsa. Dopotutto, la donna avrebbe potuto sapere dove si trovava la sede della Corporazione, e con qualche pezzo d'argento Fire*Wolf avrebbe potuto ottenere l'informazione di cui aveva bisogno. Ma la borsa era sparita!

Per un istante egli rimase stordito, poi si lanciò tra la folla all'inseguimento della donna. Improvvisamente, un energumeno con la barba rossa, una blusa di pelle stracciata e un bastone in mano gli sbarrò il passo. Il rozzo individuo disse sogghignando: "Sembra che la signora non voglia fare affari con te, Straniero".

"Scansati!" sibilò Fire*Wolf, infuriato per il furto della borsa.

"Scansati? Ma davvero? E se non lo faccio, mi incenerisci con le tue arti oscure, Mago?"

Fire*Wolf portò la mano all'elsa della Spada del Destino, che già vibrava nel fodero pregustando lo scontro. Non voleva uccidere quell'uomo, ma l'affronto gli bruciava

e non aveva nessuna intenzione di lasciare che la donna si allontanasse con la sua borsa.
Ma l'uomo avanzò, gli mise una grossa mano sul petto e gli diede uno spintone. Fire*Wolf fece un passo indietro, sorpreso, poi inciampò e cadde pesantemente, rendendosi conto troppo tardi che un secondo uomo, piccolo, con una faccia da faina, si era acquattato proprio dietro di lui. Come avrebbe fatto ogni buon barbaro, Fire*Wolf piroettò su se stesso e, con un solo movimento, ricadde in piedi. Ma sia l'uomo dalla barba rossa che faccia-di- faina si erano già dileguati tra la folla assieme alla donna e alla sua borsa. Un gruppetto di curiosi si mise a ridere, ma si zittì improvvisamente sentendo la vibrazione di Doombringer trasformarsi in un grido che prorompeva dal fodero.
Colmo di rabbia e frustrazione, Fire*Wolf si voltò da una parte all'altra, controllando a mala pena la lama che stringeva fra le mani. La folla che lo circondava indietreggiò, iniziò a diradarsi, e infine si disperse. Fire*Wolf sentì arrivare qualcuno a passo di marcia, si voltò e vide un drappello di sei Guardie del Re che si dirigeva verso di lui. Un corpulento Sergente gli si avvicinò mentre il drappello si fermava. "Rinfodera la spada, Straniero", ordinò rudemente. "Non vorrai cacciarti in guai più grossi di quelli in cui già ti trovi, no?"

*Se Fire*Wolf viene arrestato dalle Guardie, per lui è la prigione. Magari solo per una notte o due, ma, con un regno da salvare, il nostro eroe non può permettersi di perdere tempo. Se decide di affrontare le Guardie, vai all'**1**. Se invece le segue senza far storie, vai al **65**.*

21

Il corpo della donna si contorse violentemente, tremò, poi più nulla. La sala echeggiò improvvisamente di una voce tonante, profonda, che sembrava emanare dall'aria stessa anziché dalle delicate labbra di lei.
"Fire*Wolf, figlio di Xandine, ti conosco!" rimbombò. "Ho visto con piacere aumentare la tua abilità nel combattere. Ma questo ti dico: né la sola forza bruta né la sola magia possono fermare la Stirpe dei Demoni, anche se tu devi guadagnare POTERE prima di scagliarti su di loro. Il Regno deve essere forte e tu devi essere astuto. Solo queste due cose assommate potranno prevalere. Hai poco tempo. I Demoni si stanno già radunando. Non attaccheranno più dai naviridi, perché non ne possiedono a sufficienza per i loro ambiziosi progetti. Quando l'ora verrà, non voleranno: essi marceranno".
"Perciò siamo al sicuro fino al disgelo" disse Fire*Wolf con un sospiro.
La terribile voce rise aspramente. "Al sicuro? AL SICURO?! Non siete affatto al sicuro! Le infernali creature ora hanno un capo ed è questo capo... che... "
Ma anche se stava ancora parlando, la voce stava svanendo. La profetessa seduta sullo scranno di granito si agitò, si piegò su se stessa come se non potesse sopportare oltre la forza aliena dello spirito che la possedeva. Poi aprì gli occhi, e la voce tacque.
"Non posso resistere oltre" gli disse debolmente. "Lilethus non è della mia natura, e questo mi affatica enormemente. Ma forse hai udito abbastanza?"

*Beh, non proprio. Anche se, naturalmente, Fire*Wolf è troppo cortese per dirglielo. Mezzo oracolo è meglio*

di niente. Forse più tardi scoprirà nuovi indizi che ne completeranno il significato. Nel frattempo, può accettare il consiglio del Dio Sciamano e tentare di rinnovare il suo POTERE, il che, ovviamente, significa tornare al labirinto della Città Vecchia. Che altro potrebbe fare? Vai al ***90***, *dove ritroverai Fire*Wolf nuovamente alla ricerca della Corporazione degli Alchimisti.*

22

Procedendo verso est, Fire*Wolf scoprì quasi subito che alla sua destra c'era un corridoio diretto a sud, e cinquanta metri più avanti, un'altro ancora, pure diretto a sud. Qùi non si vedeva nessuna porta.

Quale sarà la sua scelta? Se imbocca il primo corridoio, vai al ***38***, *se invece imbocca il secondo vai al* ***58***. *Alternativamente, può sempre tornare al* ***15*** *e scegliere un'altra direzione.*

23

Dopo la svolta verso sud, il corridoio continuava diritto per una cinquantina di metri, dopodiché curvava ad angolo retto verso est. Da qui Fire*Wolf poteva vedere un corridoio laterale a nord e poco più avanti una rampa di scale a sud. Oltre a questa, sempre nel corridoio in cui si trovava, c'era un altro passaggio diretto a nord e, nella stessa parete settentrionale, due porte, una subito prima e l'altra subito dopo l'imboccatura di quest'ultimo passaggio a nord.

*Qui la cosa si sta facendo complessa, ma chi ha detto che fare l'eroe sia cosa semplice? Se Fire*Wolf prende il primo corridoio a nord, vai al* **54**. *Se prende, sempre a nord, il secondo passaggio, vai al* **66**. *Se apre la prima porta, vai al* **77**, *e se apre la seconda vai all'***85**. *Se invece decide di scendere la scala, vai all'***88**. *Infine, naturalmente, può tornare da dove è venuto, il che, come ricorderai, lo porterà al* **9**.

24

Fire*Wolf sentì tintinnare la catena, poi la porta si aprì in fretta, quel tanto che bastò per farlo accedere in un ingresso fiocamente illuminato. Prima che la porta si richiudesse e catena e chiavistelli tornassero saldamente al loro posto, gli parve per un attimo di intravvedere una snella sagoma femminile che gli sembrò stranamente familiare.

"Ti ringrazio" esordì Fire*Wolf, cercando subito di rassicurare il suo ospite.

"Shhh! Le Guardie sono proprio qui davanti. Potrebbero sentirti!" Anche quella voce gli suonava familiare.

Mentre tentava di capire dove l'aveva già sentito, una mano sottile lo prese per il polso, e, dall'ingresso, Fire*Wolf si lasciò guidare lungo un corridoio ancor più buio fino a una porta che dava su una stanza illuminata.

Fire*Wolf portò immediatamente la mano all'elsa della spada, riconoscendo la donna: brache di velluto, blusa bianca a collo alto... era la stessa che gli aveva rubato la borsa! E accanto a un fuoco si stavano scaldando i due uomini che l'avevano aiutata: il grosso energumeno

che aveva sfidato Fire*Wolf e il piccoletto con la faccia da faina che era riuscito a farlo inciampare.
Con sua grande sorpresa, il gesto minaccioso fu salutato da un coro di risa. "Metti via l'arma" gli consigliò bonariamente quello grosso, "se ora ci azzuffiamo tra di noi, le Guardie ti troveranno sicuramente. E prenderanno anche noi. E questo non sarebbe nell'interesse di nessuno".
Fu il tono, più che le parole, a rilassare un poco Fire*Wolf. "Chi siete?" chiese diffidente.
"Onesti ladri" disse il piccoletto con un largo sorriso. "E non abbiamo particolare simpatia per le Guardie del Re. Sei fra amici, perché siamo dei fuorilegge come te".
"Non sono un fuorilegge" grugnì Fire*Wolf.
"No?" chiese gentilmente il piccoletto. "Allora, perché le Guardie ti cercano?"
Fire*Wolf lo fissò stupefatto, poi, pian piano cominciò a vedere il lato comico della situazione. Sorrise e poi scoppiò in una fragorosa risata. Era a causa di questi tre furfanti che le Guardie lo inseguivano; eppure, proprio perché era inseguito, essi erano ben contenti di aiutarlo. Con la loro bella impresa lo avevano reso un fuorilegge, e ora, proprio per questo, gli davano il benvenuto come compare.
Mentre la risata si spegneva, Fire*Wolf disse: "Forse avete ragione. Ma c'è ancora in sospeso la questione della mia borsa".
Stavolta fu la donna a parlare. "Il tuo denaro ce lo siamo guadagnato con l'onesto esercizio della nostra professione".
"Questione di punti di vista" disse Fire*Wolf solennemente. "E poiché ho l'impressione che la mia lama sia

migliore delle altre qui presenti, la mia opinione ha senz'altro più voce in capitolo".
"Una sfida!" gridò eccitato il piccoletto. "Una sfida lanciata da un mago!" Il suo sguardo si posò sui compagni. "Stiamo tremando tutti dalla paura!"
"Se rinunci a usare incantesimi, raccoglierò la tua sfida" disse tranquillamente la donna.
"Tu?" replicò Fire*Wolf sconcertato.
La donna si scostò un poco. "Se la prospettiva non ti spaventa troppo... ci affronteremo con le spade, ad armi pari. Il vincitore sarà colui, o colei, che riuscirà a ferire l'altro per primo. D'accordo?"

*Una sfida lanciata da una donna? Come la maggior parte dei guerrieri, Fire*Wolf era, in fondo, uno sporco sciovinista. Non riusciva a figurarsi un combattimento serio con una donna. Ma come poteva rinunciare cortesemente di fronte all'insistenza di lei? Se Fire*Wolf rifiuta la sfida, vai al* ***4***. *Se accetta, vai al* ***61***.

25

Il corridoio proseguiva verso est per una cinquantina di metri, prima di terminare davanti a una solida parete. Fire*Wolf cercò attentamente un'eventuale porta nascosta, ma non trovò nulla. C'era, però, una porta, perfettamente evidente, sulla parete di destra, subito prima della fine del corridoio.

*Ma è il caso che Fire*Wolf la apra? Se sì, vai al* ***71***; *sennò, può ritornare al* ***6*** *e prendere un'altra strada.*

26

Con l'orrenda sensazione di star firmando la sua condanna a morte, Fire*Wolf si appiattì contro la parete della galleria, estrasse la spada per sicurezza e... aspettò.
Il Verme procedette con un curioso movimento ondulatorio fino a quando non fu a un metro circa da Fire*Wolf; poi si fermò. Il segmento anteriore oscillò da una parte all'altra, come un animale che fiuta l'aria, ora volgendo il suo muso senza occhi verso di lui, ora voltandolo dall'altra parte.
Poi il Verme ripartì, molto più rapidamente di prima, e a quello scatto Fire*Wolf sobbalzò. Ma la creatura non lo attaccò. Non diede nemmeno segno di aver percepito la sua presenza, e si lanciò lungo la galleria nella direzione da cui il nostro era venuto.
Fire*Wolf tirò un lungo sospiro di sollievo.

E giustamente, anche. Anzi, forse la sua decisione non- violenta è stata ancor più saggia di quanto lui non riesca a rendersi conto, perché se il nostro eroe non ha già ucciso il vampiro al **47**, *ora lo farà il Verme per lui, liberando così 10 punti di POTERE di cui automaticamente si avvantaggerà Fire*Wolf. Ed ora, vai al* **34**.

27

Fire*Wolf si mosse verso la porta, e immediatamente i due contrappesi iniziarono a farla scivolare verso il basso.

Significa forse che il nostro eroe rimarrà chiuso per sempre in quella tomba di marmo? La VELOCITÀ è

l'unica cosa che può salvarlo ora. Fai un tiro di verifica per tale caratteristica, e se ce la fa, vai al ***63****; altrimenti torna al* ***19****, dove potrà meditare sul da farsi.*

28

La cella era effettivamente spoglia come gli era sembrata a prima vista. Ma Fire*Wolf perseverò finché non ne ebbe perlustrato diligentemente ogni centimetro... senza alcun risultato.
Perplesso, si sedette sulla cuccetta, ancora poco convinto che la cella non nascondesse qualcosa. Poi capì. La cuccetta! Gli era sembrata fissata al pavimento, e non aveva provato a guardarci sotto.
Si alzò di scatto, deciso a tentare di spostarla.

Questione di FORZA. Fai un tiro di verifica per tale caratteristica; se il lancio ha successo, vai al ***57****. Altrimenti, Fire*Wolf dovrà tornare al* ***17*** *e riconsiderare le sue (scarse) alternative.*

29

Levarus ritornò allo scadere dell'ora. "Hai preso la tua decisione, Figlio di Xandine?"
Fire*Wolf annuì. "Non voglio recare alcuna offesa" disse in tono grave, "ma i miei entusiasmi per la magia sono tiepidi, e per la negromanzia decisamente freddi. Perciò credo sia meglio che io cerchi l'aiuto della Corporazione degli Alchimisti. Potete indicarmi la strada?"
"Posso augurarti ogni fortuna, in nome dell'amicizia che mi legava a tuo padre" disse Levarus, "ma, quanto alle

indicazioni, l'antica ostilità tra Alchimisti e Negromanti mi impedisce di aiutarti".
"Come volete" disse Fire*Wolf stringendosi nelle spalle, e con questo lasciò la sede della Gilda.
Di nuovo per strade e vicoli, Fire*Wolf provò a chiedere indicazioni ai passanti. Ma, se molti di questi si mostrarono pronti ad aiutarlo, le loro spiegazioni non risultarono granché chiare. Per chi non aveva dimestichezza con il labirinto della Città Vecchia, i punti di riferimento che essi utilizzavano non significavano assolutamente nulla. Così il Barbaro si aggirò tra i vicoli per quasi un'ora senza riuscire ad avvistare la meta.
A un certo punto si fermò per cercare di capire dove si trovava. Era arrivato in una vasta piazza di acciottolato, un mercato, a giudicare dalle numerose bancarelle. C'era grande attività, e la zona brulicava di mercanti ben pasciuti e barbuti e di clienti che si accalcavano loro attorno. Fire*Wolf notò che accanto alla maggior parte delle bancarelle c'era una guardia, segno eloquente dei pericoli che infestavano quel quartiere.
Anche se mostrarsi debole era una cosa che lo ripugnava (quale mago avrebbe mai continuato ad aggirarsi smarrito quando un semplice incantesimo di divinazione gli avrebbe potuto indicare la via giusta?), a Fire*Wolf non rimaneva che chiedere informazioni e confidare nel suo solido braccio destro per tenersi lontano dai pericoli.
Si stava dirigendo verso un mercante di oggetti di ottone quando sentì un tocco sul braccio che lo fermò.
"Sembri preoccupato, Mago. Forse posso fornirti qualche piccola distrazione per distoglierti dai tuoi guai".

Era una donna snella, bruna e straordinariamente bella, non particolarmente voluttuosa per i suoi gusti di barbaro, anche se emanava un sottile erotismo, come una nuvola di gelsomino. Per essere una prostituta, era abbigliata in modo curioso, in brache di velluto e blusa bianca a collo alto.

In qualsiasi altro momento, Fire*Wolf avrebbe potuto essere tentato, ma il suo Destino gravava su di lui e la missione che doveva compiere non poteva aspettare. Tuttavia sorrise e disse cortesemente: "La vostra offerta mi onora, ma oggi i miei affari mi chiamano altrove".

"Ah, affari. Per certi uomini gli affari vengono sempre prima e il piacere poi... se mai viene!" La donna scrollò le spalle e se ne andò.

"Un momento", disse Fire*Wolf per fermarla, portando la mano alla borsa. Dopotutto, la donna avrebbe potuto sapere dove si trovava la sede della Corporazione, e con qualche moneta Fire*Wolf avrebbe potuto ottenere l'informazione di cui aveva bisogno. Ma la borsa era sparita!

Per un istante rimase stordito, poi si lanciò nella folla all'inseguimento della donna. Improvvisamente, un energumeno con la barba rossa, un gilet di pelle stracciato e un bastone in mano gli sbarrò il passo. Il rozzo individuo disse sogghignando: "Sembra che la signora non voglia fare affari con te, Straniero".

"Scansati!" sibilò Fire*Wolf, infuriato per il furto della borsa.

"Scansati? Ma davvero? E se non lo faccio, mi incenerisci con le tue arti oscure, Mago?"

Fire*Wolf portò la mano all'elsa della Spada del Destino, che già vibrava nel fodero pregustando lo scontro. Non voleva uccidere quell'uomo, ma l'affronto gli bruciava e non aveva nessuna intenzione di lasciare che la donna si allontanasse con la sua borsa.
Ma l'uomo si avvicinò, gli mise una grossa mano sul petto e gli diede uno spintone. Fire*Wolf fece un passo indietro, sorpreso, poi inciampò e cadde pesantemente, rendendosi conto troppo tardi che un secondo uomo, piccolo, con una faccia da faina, si era acquattato proprio dietro a lui. Come avrebbe fatto ogni buon Barbaro, Fire*Wolf piroettò e, con un solo movimento, ricadde in piedi. Ma sia l'uomo dalla barba rossa che faccia-di-faina si erano dileguati tra la folla assieme alla donna snella e alla borsa di Fire*Wolf. Un gruppetto di curiosi si mise a ridere delle sue disgrazie, ma si zittì improvvisamente sentendo la vibrazione di Doombringer trasformarsi in un grido che prorompeva dal fodero. Colmo di rabbia e di frustrazione, Fire*Wolf si voltò da una parte all'altra, controllando a mala pena la lama demoniaca che stringeva fra le mani. La folla che lo circondava indietreggiò, iniziò a diradarsi, e infine si disperse. Fire*Wolf sentì arrivare qualcuno a passo di marcia, si voltò e vide un drappello di sei soldati delle Guardie del Re che si dirigeva verso di lui.
Un corpulento Sergente gli si avvicinò mentre il drappello si fermava. "Rinfodera la spada, Straniero", gli ordinò rudemente. "Non vorrai cacciarti in guai più grossi di quelli in cui già ti trovi, no?"

*Se Fire*Wolf viene arrestato dalle Guardie, per lui è la prigione. Magari solo per una notte o due, ma con*

*un regno da salvare, egli non può permettersi di perdere tempo. Se decide di affrontare le Guardie, vai all'***1**. *Se invece decide di seguirle senza far storie, vai al* **65**.

30

La Vestale si alzò. " 'Gli Dei' hanno molto apprezzato la tua offerta" disse in tono mellifluo. "Vuoi seguirmi?"
Fire*Wolf la seguì passando tra le due statue e, percorrendo un corridoio affiancato da colonne, giunse in una enorme sala dal soffitto alto, la sala dalla struttura più strana che avesse mai visto. Sembrava essere stata costruita in una spaccatura naturale della collina, poiché dove finiva il pavimento lastricato iniziava una superficie che poteva essere solo roccia rozzamente tagliata, che, molto probabilmente, prima formava una fenditura nel suolo, dal cui centro ora uscivano le volute di un pennacchio di fumo. Seminascosto da questo fumo si ergeva un enorme scranno di granito su cui era seduta una donna esile, avvolta in una veste bianca... la donna più bella che Fire*Wolf avesse mai visto!
L'anziana Vestale al suo fianco si prostrò in un profondo inchino e gli fece cenno di imitarla. "La nostra Profetessa" spiegò con un sibilo. "Una delle più potenti sibille che il Regno abbia mai avuto, nonostante la sua giovane età".
"Come si chiama?" chiese Fire*Wolf affascinato, e non necessariamente per via delle facoltà psichiche della donna.
"Il suo nome è Selina, ma questo non è affar tuo. Ti rivolgerai a lei chiamandola semplicemente 'Mia Signora'".

Selina

"Come volete" mormorò Fire*Wolf con un lieve sorriso. Venne scortato ai piedi dello scranno di granito e poi lasciato solo, poiché gli avevano riferito che un oracolo era una questione privata, specialmente se la persona che lo richiedeva pagava profumatamente, come aveva fatto lui. Sollevò gli occhi verso la donna seduta sullo scranno, assorbendone la bellezza del viso e del corpo. Se lo sguardo di Fire*Wolf la turbò, lei non lo diede a vedere perché disse semplicemente, in tono grave: "Volete che vi riveli cosa vi riserva il Fato, Signore?"
"Il mio nome... ".
Ma la donna lo interruppe con un gesto della mano delicata. "Qui i nomi non hanno importanza. Voi siete ciò che siete, e un oracolo non può essere influenzato da titoli terreni. Ma potete dirmi cosa desiderate sapere" disse con un leggero sorriso. "Forse il nome della vostra futura compagna, o se avrete fortuna in affari o in guerra?"
Fire*Wolf scosse il capo. "Non sono un mercante, Mia Signora. Le ricchezze che possiedo sono sufficienti alle mie necessità e, pertanto, hanno scarso interesse per me. Come potete vedere, sono un guerriero, e se domani dovessi morire in battaglia, quello sarà il mio Destino e non cercherò di evitarlo. Quanto al nome della mia futura compagna, potrei già averlo udito, e di recente. Ciò che mi interessa veramente non riguarda questioni personali: desidero una predizione sull'arrivo della Stirpe dei Demoni".
Questa volta la donna reagì, perché Fire*Wolf vide impallidire leggermente il suo viso. Ma la Profetessa replicò senza scomporsi troppo. "La tua offerta in oro

può andare sprecata, Guerriero, poiché le mie predizioni sull'arrivo dei Demoni sono ormai di dominio pubblico. Come hanno annunciato gli Astrologi del Regno, è verosimile che l'invasione avvenga in primavera, non prima".
"Gli Astrologi non hanno predetto la distruzione di Belgardium" disse Fire*Wolf recisamente.
"No, non l'hanno fatto" ammise Selina.
"Dunque, non è stata predetta?"
"Non dagli Astrologi del Regno".
Quando fu ovvio che la donna non avrebbe svelato altro al riguardo, Fire*Wolf le chiese: "Siamo soli, e mi hanno riferito che le predizioni private dell'oracolo sono confidenziali. Ora, mi direte ciò che voglio sapere sui Demoni?"
Questa volta fu Selina a scuotere il capo. "Un oracolo non si compra come un quarto di bue, anche se l'offerta è generosa. Se gli Dei vogliono concederti di sapere, così sarà: io sono solo lo strumento". Si chinò e aspirò profondamente il fumo che usciva dalla fenditura. Il suo corpo si irrigidì immediatamente, una rigidità agghiacciante, come se fosse stata avvelenata. Fire*Wolf si sporse verso di lei, ma poi si fermò quando la donna ricadde sullo scranno di granito, respirando profondamente, gli occhi sbarrati persi nel nulla.

*Pare proprio che siamo giunti al momento cruciale di questo arcano rito, perché gli Dei possono anche decidere di non favorire affatto Fire*Wolf. Dopotutto, in vita sua i tributi offerti agli Dei sono sempre stati scarsi, anche quelli agli Dei delle Terre Selvagge, ai*

*quali di tanto in tanto mormora uno straccio di preghiera dopo essere uscito illeso da una battaglia. Quindi tira i due dadi. Se esce un numero dall'8 in su, Fire*Wolf otterrà il suo oracolo, e potrai andare al* ***46****. Con qualsiasi altro punteggio, invece, sarà gentilmente ma fermamente scortato fuori dal Tempio e non avrà altra scelta che andare al* ***90*** *per proseguire la sua ricerca della Corporazione degli Alchimisti.*

31

La porta si aprì facilmente, e Fire*Wolf entrò furtivo con in pugno la Spada del Destino; una rapida occhiata bastò a convincerlo che la stanza era vuota. O, perlomeno, che non c'era nessun essere vivente. In compenso, appesa alla parete sud c'era quella che a prima vista sembrava la rete di un pescatore. Fire*Wolf si avvicinò cautamente, notando un magico brillio intorno ai nodi. La memoria gli si mise in moto, inseguendo un fugace ricordo: aveva già sentito qualcuno parlare di una rete simile. Rimase a fissarla, cercando di ricordare.

*Prima o poi, naturalmente, si ricorderà. E così capirà di aver scoperto una Ragnatela Magica, un artefatto capace di imprigionare qualunque cosa dotata di una FORZA inferiore al 150. Ciò significa che può essere utilizzata per catturare tutti gli esseri umani e buona parte dei Demoni: un oggetto di indubbia utilità, che Fire*Wolf farà meglio a mettere rapidamente da parte per poi andare al* ***9*** *e prendere una nuova direzione.*

32

Fatti pochi passi in quella direzione, Fire*Wolf vide alla sua destra dei gradini che scendevano verso sud. Proseguendo, nell'altra parete si aprivano una porta, un passaggio verso nord e una seconda porta.

> *Se Fire*Wolf prova con la prima porta, vai al* **77**, *se prova la seconda all'* **85**. *Se infila il passaggio diretto a nord, vai al* **66**, *e se scende i gradini vai all'* **88**.

33

Il tempo non aveva significato nella cella oscura, e Fire*Wolf non era assolutamente in grado di dire per quanto fosse rimasto prigioniero, finché la chiave non girò nella toppa e la porta si aprì cigolando.
Per un attimo pensò che stessero venendo a prelevarlo per portarlo in giudizio, o forse direttamente dal boia. Poi si rese conto che era entrata una sola guardia, il cui viso era pallido e tirato alla luce della lanterna che reggeva.
La mano di Fire*Wolf frugò immediatamente sotto la paglia che fungeva da giaciglio e si richiuse sull'elsa della Spada del Destino. La magica lama gli era stata portata via quando fu gettato in quella cella, ma era tornata a lui, con quell'inevitabilità al tempo stesso magica e spaventosa che Fire*Wolf aveva imparato ad accettare quasi come una cosa naturale.
Ma non sembrava ci fosse bisogno dell'arma, perché la guardia si portò un dito alle labbra intimandogli il silenzio e gli fece furtivamente cenno di seguirlo.
Perplesso, Fire*Wolf si alzò e la seguì. Avanzarono lungo corridoi fiocamente illuminati e deserti finché non giun-

sero a una porta massiccia. La guardia prese una chiave dalla tunica e fece scattare la serratura.
"Vai!" gli sussurrò in tono incalzante, aprendogli la porta verso il mondo di fuori.
Benché grato per questa inaspettata svolta del destino, Fire*Wolf esitava. "Perché?" gli sussurrò di rimando. "Perché lo fai?"
Per un istante l'uomo sembrò non voler rispondere, ma poi disse: "Mi chiamo Stel. Sono il fratello di Huildana, una vergine del Tempio degli Astrologi del Regno. Mi ha rivelato le ultime predizioni. I Demoni arriveranno molto prima di quanto i nostri capi vogliano farci credere. Hanno dato l'ordine di tenere segreta questa informazione per evitare di diffondere il panico".
"Ma questo cosa ha a che vedere con la mia liberazione?"
"Hanno predetto la venuta di un Messia che spazzerà via le orde dei Demoni, e ho ragione di credere che quell'uomo sia tu".
Fire*Wolf lo fissò sbalordito. "Io? E perché?"
Ma Stel scosse freneticamente il capo. "Ora non c'è tempo per parlarne. Scappa, finché puoi". E con queste parole, spinse Fire*Wolf attraverso la porta, nella notte che avvolgeva Pelimandar.

*Una fuga davvero fortunata. Ma ora, che fare? Il POTERE di Fire*Wolf è ancora drammaticamente scarso. Se pensi che debba tornare alla ricerca della Corporazione degli Alchimisti, vai al **90**. Se invece ritieni che cercare di saperne di più sulle predizioni segrete degli Astrologi possa essere una mossa migliore, vai all'**11**.*

34

Dopo un po' la galleria si riallargava, con grande sollievo di Fire*Wolf, che però non emise suono. Ancora un tratto, e la volta si alzò abbastanza da permettergli di stare in piedi. La galleria immetteva in un ampio corridoio, e da questo si accedeva, tramite una porta che si aprì verso l'alto sollevata da contrappesi, a una tomba di forma triangolare.

Sembrava una costruzione recente, a differenza di tutto ciò che Fire*Wolf aveva visto in quel luogo, e decisamente lussuosa. Pavimento e pareti erano di marmo candido, e dal soffitto pendevano eleganti drappeggi di velluto nero e rosso scuro, senza nessuna traccia di muffa. A guardia della porta vi erano due statue di marmo che raffiguravano muscolosi guerrieri barbari. Ma qui non c'era odore di morte, e l'arca, pure di marmo, posta al centro della camera mortuaria non conteneva né corpi né bare.

Fire*Wolf entrò, quasi aspettandosi che la porta si richiudesse da sola dietro di lui. E invece rimase aperta. Notò che la camera non sembrava avere altra uscita oltre a quella da cui era entrato. Possibile che le Cripte della Gilda dei Negromanti si riducessero a quel poco che aveva esplorato finora? Era improbabile. Ma allora come si accedeva al resto? E, altrimenti, dove si nascondevano quei pericoli così necessari per metterlo alla prova e dargli la possibilità di acquisire POTERE?

Esaminò la tomba con più attenzione, cercando di scorgere qualcosa dietro ai drappeggi di velluto, di vedere se sull'arca c'era un possibile indizio, un'iscrizione, ma niente. Alla fine, profondamente deluso,

dovette concludere che in quella stanza non c'era niente per lui; si girò per andarsene, pensando già di non essersi accorto di una galleria laterale o magari di un passaggio segreto.
Si trovava esattamente tra le due statue quando queste lo attaccarono, contemporaneamente e con la massima ferocia.

*Uno sviluppo oscuro, anche se, forse, non del tutto indesiderato. Le caratteristiche delle statue sono nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se Fire*Wolf soccombe al loro attacco, vai al* ***13***. *Se invece riesce a sconfiggerle, superando la prova, vai al* ***19***.

35

Il corridoio continuò verso est per una cinquantina di metri per poi terminare davanti a una parete cieca. Fire*Wolf la esaminò attentamente alla ricerca di un'eventuale porta nascosta, ma non trovò nulla. C'era, comunque, una porta ben visibile sulla parete di destra, prima della fine del corridoio.

Ma è il caso di aprirla? Se sì, vai al ***53***. *Altrimenti, Fire*Wolf può tornare al* ***6*** *e prendere un'altra direzione.*

36

Fire*Wolf inspirò profondamente, sguainò la parzialmente funzionante Spada del Destino, e si lanciò lungo la sala. Come avevano fatto poco prima, le armi si

staccarono immediatamente dalle pareti e si scagliarono contro di lui.

*Situazione difficile da valutare. È evidente che devono essere considerati tre fattori: VELOCITÀ, ABILITÀ e FORTUNA. Fai un tiro di verifica per la VELOCITÀ e uno per la FORTUNA per stabilire se Fire*Wolf ha qualche probabilità di arrivare vivo dall'altra parte. Se uno dei due non riesce, vai al* ***13***. *Se gli esiti sono entrambi positivi, dovrai verificare se il nostro è arrivato a destinazione senza essere ferito: questione di ABILITÀ. Se Fire*Wolf non supera il tiro di verifica per l'ABILITÀ, perderà automaticamente metà dei suoi PUNTI DI VITA. Ma anche se la traversata ha successo, i suoi problemi non sono finiti, perché c'è ancora quella porta, che potrebbe anche essere chiusa a chiave. Fai un altro tiro sulla FORTUNA, e se è positivo anche questo vai al* ***64***. *Altrimenti dovrai rifare tutti i tiri sulle tre caratteristiche e accettare il loro verdetto.*

37

Fire*Wolf scavalcò coraggiosamente i cadaveri che già cominciavano a putrefarsi e spinse la porta.
Si sentì immediatamente sollevare verso l'alto: levitava senza controllo quasi fosse una piuma. E infatti sembrava davvero più leggero di una piuma, perché la minima corrente d'aria nella sala lo faceva fluttuare a destra e a manca.

*Solo la dea bendata può dire dove il nostro andrà a parare. Lancia un dado: se ottieni da 1 a 3, Fire*Wolf*

*finirà contro un pilastro luminescente perdendo 75 PUNTI DI VITA moltiplicati per il risultato del dado. Se rimane ucciso, vai al **13**. Se invece Fire*Wolf sopravvive, smetterà di levitare e potrà esplorare il **52** o il **92**. Se invece ottieni da 4 a 6, egli fluttuerà fin dentro il dipinto murario... dove finirà annegato (il mare in tempesta è in realtà una porta magica aperta sulle profondità dell'Oceano Notturno). E in questo caso, vai al **13**.*

38

Questo corridoio si spingeva a sud per una cinquantina di metri prima di intersecare in un incrocio a T un altro corridoio che proseguiva in direzione est-ovest. Qui, nella parete nord, c'erano due porte, una alla destra e una alla sinistra di Fire*Wolf. Quasi di fronte alla porta di destra c'era una scala diretta in basso e a sud. Oltre la porta c'era un corridoio che andava a nord, e all'estremità a ovest, il corridoio in cui si trovava piegava a nord.

*Se Fire*Wolf scende la scala, vai all'**88**. Se percorre il corridoio verso ovest e alla fine lo segue a nord, vai al **9** (anche se prende la prima svolta a nord arriverà al **9**). Può aprire la porta alla sua destra al 77, e quella di sinistra all'**85**. E infine, come sempre, può decidere di tornare indietro per prendere un'altra direzione dal paragrafo che ha appena lasciato.*

39

Camminando a quattro zampe, già mezzo pentito della sua decisione, Fire*Wolf seguì il cunicolo per un po',

era difficile dire quanto, prima di arrivare a una seconda scala che andava verso l'alto.
Si arrampicò cautamente finché poté, poi, con rapidi movimenti, sentì che sopra di lui c'era un'altra botola. La aprì spingendola, e si ritrovò in mezzo a una grande stanza che aveva l'apparenza di una sala d'armi. Alle pareti erano appese spade e scudi e, appoggiate alle rastrelliere, c'erano lance da torneo e giavellotti. Dando un'occhiata indietro vide una piccola anticamera, e all'interno una porta semiaperta, che secondo le sue conclusioni doveva portare alla cella da cui era venuto. Di fronte a lui c'era un'altra porta, chiusa.
Fire*Wolf uscì dalla botola e, immediatamente, si ritrovò sotto un fuoco concentrato. Spade e scudi si staccavano a coppie dalle pareti e si scagliavano contro di lui come guidati da mani invisibili. Indietreggiò sbalordito, quasi cadendo nel cunicolo che aveva appena lasciato, e scoprendo così che finché rimaneva entro una trentina di centimetri dalla botola le armi magiche non si muovevano. Ma quello era solamente un rifugio temporaneo, perché per andarsene da lì doveva necessariamente attraversare la sala e, nonostante la sua presunzione, sapeva che le sue abilità di guerriero non lo avrebbero sostenuto a lungo di fronte a quell'attacco combinato.

*E qui Fire*Wolf ha un problema serio, non c'è dubbio. Deve forse tornarsene tranquillamente nella cella? Se così è, vai al* ***17***. *Oppure deve tentare la traversata della sala a tutta velocità? In questo caso, vai al* ***49***.

40

La mocciosa correva a tutta velocità, ma Fire*Wolf riuscì a raggiungerla. Afferrò la sua veste proprio mentre tentava di infilarsi in uno stretto passaggio. La ragazzina si dimenava come un'anguilla, ma la stretta di Fire*Wolf le impedì di liberarsi.

"Molto bene" disse, "ti sei impegnata a portarmi alla Confraternita degli Alchimisti e ora, che ti piaccia o no, lo farai". Lei scalciò ancora per un attimo, ma poi si calmò, e Fire*Wolf la depositò a terra. "E ora basta con queste inutili bambinate" disse in tono di avvertimento, "devo arrivare alla Confraternita prima di buio".

"Ti costerà un'altro pezzo d'argento" disse lei, risentita. Non sembrava affatto impressionata, né dalla statura di Fire*Wolf, né dalla tunica da mago o dalla Spada del Destino.

Fire*Wolf sospirò e mise mano alla borsa. Da quando egli aveva lasciato le Terre Selvagge aveva imparato che a Harn, per giovani e vecchi, il denaro era uno degli dei più potenti.

La mocciosa afferrò la moneta e, dopo la tradizionale prova del morso per controllare che fosse vero argento, la fece sparire nella veste. "Prima di buio?" chiese, guardandolo con aria diffidente.

"Prima di buio" ripeté il Barbaro con un cenno del capo. "Allora sei fortunato, Maestro, perché la Confraternita è qui di fronte".

Fire*Wolf guardò nella direzione che lei gli indicava e vide un edificio di pietra grigia, vecchio ma imponente, l'entrata chiusa da una solida porta di quercia. Come gli avevano detto, non c'era insegna. Evidentemente chi

voleva aver a che fare con la Confraternita degli Alchimisti doveva possedere un certo spirito di iniziativa.
"E ora posso andare?" chiese la ragazzina, e aggiunse, spudoratamente, "senza che tu mi insegua?"
Fire*Wolf la degnò appena di un cenno di assenso e attraversò la strada, mentre quella che era stata la sua guida sgattaiolava via. Non avrebbe più avuto bisogno di guide se fosse riuscito a portare a termine la sua missione.
Si fermò davanti alla porta e bussò. Dopo un tempo apparentemente interminabile, la porta dapprima si schiuse, poi si aprì, lasciando intravvedere un ambiente piuttosto tetro. Di qui emerse un vecchio emaciato con una sbiadita veste color porpora, che lo guardò con fare scontroso.
"Sono Lord Xandine" iniziò Fire*Wolf, usando il titolo che alla morte del suo nobile padre aveva sostituito il suo nome barbaro. "Devo vedere l'Alchimista Superiore".
Per un attimo il vecchio rimase in silenzio. Poi fece un sorrisetto maligno e disse: "In tale circostanza, ti conviene presentarti alla Confraternita degli Alchimisti, Lord Xandine".
"Non è questa la Confraternita?" chiese Fire*Wolf, mentre si sentiva invadere da rabbia e divertimento al tempo stesso, pensando alla facilità con cui la ragazzina lo aveva giocato.
Il vecchio scosse il capo. "Questo è il quartier generale della Gilda dei Negromanti" rispose mentre, squadrando la figura massiccia di Fire*Wolf, osservava la veste da mago e si fissava su Doombringer, che riposava nel

fodero alla sua cintura. "Ma forse potrai trovare qui quello che cerchi". Si fece da parte con un gesto di invito. "Puoi entrare".

*Che farà ora Fire*Wolf? Non sa ancora come raggiungere la Confraternita, e nemmeno come uscire dal labirinto in cui si trova. A ogni modo, i Negromanti hanno i loro sistemi per generare POTERE. Se decide di entrare e trattare la cosa con la Gilda, vai al* ***2***. *Se invece decide di proseguire nella ricerca della Confraternita, vai al* ***90***.

41

Gli dei delle Terre Selvagge vegliavano su di lui! La porta cedette facilmente, e in un battibaleno Fire*Wolf entrò, richiudendola silenziosamente dietro di sé.
Per un momento fu tentato di rimanere in attesa per controllare se le Guardie avevano visto dove si era nascosto, ma il buon senso prevalse: la porta non aveva chiavistello, e se lo avessero scoperto non ci avrebbero messo molto a riprendere l'inseguimento. Doveva fuggire finché ne aveva la possibilità.
Si accorse che la casa in cui era entrato era deserta, e, a giudicare dalle apparenze, doveva essere rimasta disabitata per qualche tempo. Si mosse silenzioso e furtivo per le stanze vuote finché non trovò una porta che dava su una stradina posteriore, angusta e deserta: dei Soldati del Re nessuna traccia.
Fire*Wolf scivolò fuori, mormorando una preghiera di ringraziamento. Forse ora la sua fortuna era cambiata.

O almeno così sperava, perché doveva ancora trovare la Corporazione degli Alchimisti.

Già. Magari la troverà al ***90***.

42

L'aria dolce, fresca e pulita gli pervase le narici come un profumo. Fire*Wolf respirò a fondo, congratulandosi con se stesso per la fuga dalle fogne. Era sudicio e maleodorante, ma vivo. Doombringer, unita a lui da quel magico destino che sembrava ineluttabile, era ancora al suo fianco.
Si rimise risolutamente in marcia, sempre più determinato a trovare la Gilda degli Alchimisti e rinnovare il POTERE prima che l'invasione dei Demoni vanificasse tutti i suoi sforzi.

Atteggiamento quasi baldanzoso, ma è giustificato in tale circostanza? Riuscirà mai a raggiungere la Gilda degli Alchimisti? O sarà vittima di altre fatalità? Vai al ***90***.

43

Il corridoio proseguiva verso ovest, poi girava a nord.

E seguendolo il nostro è arrivato al ***9***.

44

Tanith si guardò la ferita al braccio, tra il perplesso e lo stupito. "Sei più abile di quanto immaginassi".
"Mi sono fatto una notevole esperienza in quanto a combattimenti" rispose Fire*Wolf in tono asciutto.

Dopo aver tamponato e fasciato la ferita, la donna gli restituì la borsa rubata senza dire una parola.
"E adesso?" chiese Fire*Wolf, quasi aspettandosi di dover affrontare anche i due compari.
"E adesso?" gli fece eco Tanith. "Mi hai sconfitta in un duello regolare. Ti sei riguadagnato il denaro. Che altro vuoi?"
"Qualcuno che mi guidi alla Corporazione degli Alchimisti" rispose Fire*Wolf d'impulso.
I tre si guardarono l'un l'altro, poi Tanith scrollò le spalle "Un'inezia" disse. "Ti guideremo noi".

*A quanto pare, Fire*Wolf ha finalmente avuto quel tanto sospirato colpo di fortuna. Vai al **70**.*

45

Ansimando per lo sforzo, Fire*Wolf riuscì a distanziare i suoi inseguitori di buoni duecento metri; poi svoltò dietro un angolo dove non potevano vederlo, si infilò in uno stretto passaggio, qui si rifugiò nell'ombra di un portone e aspettò.
Dopo un attimo udì le grida e lo scalpiccìo delle Guardie che correvano lungo l'altra strada. Fire*Wolf trattenne il respiro in attesa, sperando fino all'ultimo che l'agitazione rendesse i suoi inseguitori meno meticolosi. Ma i Soldati del Re erano ben addestrati. Nove delle Guardie proseguirono in quella direzione, ma tre di loro si separarono dal gruppo e cominciarono a ispezionare la viuzza laterale in cui si era nascosto.
Fire*Wolf guardò a destra. La fortuna non lo aveva assistito: s'era andato a ficcare in un vicolo cieco. Non c'era via d'uscita e le Guardie stavano arrivando.

Preso dalla disperazione, provò a girare la maniglia della porta alle sue spalle; poi, vedendo che non si apriva, bussò piano. Con suo grande sollievo, quasi immediatamente sentì tirare il chiavistello. La porta si socchiuse e una voce di donna chiese: "Chi è?"
Fire*Wolf spinse la porta, ma la donna, a quanto pare, non era affatto stupida, perché la porta era saldamente chiusa con una catena. "Devo entrare!" disse Fire*Wolf in tono pressante. "Mi stanno inseguendo!"

*Lo lascerà entrare? In situazioni simili ci sono qualità ben più importanti dell'abilità nel combattere. Solo il suo CARISMA, o magari il FASCINO, permetteranno a Fire*Wolf di oltrepassare quella porta. Lancia due dadi, moltiplica il risultato per otto e confronta il totale con il CARISMA del nostro eroe. Se il numero ottenuto risulta superiore, la porta rimarrà chiusa. In tal caso, fai velocemente un altro tiro e confronta il risultato con il punteggio del FASCINO. Se, di nuovo, è più alto il punteggio dei dadi, la porta non si aprirà. Nel caso che la donna lasci entrare Fire*Wolf, vai al* ***24****; altrimenti, vai all'* ***84***.

46

La Profetessa Selina sembrava respirare a fatica, ma dopo qualche istante disse sommessamente: "Sono due gli Dei che concedono oracoli per mio tramite, ognuno secondo la natura della predizione. Minerva, la gentile Dea della Saggezza, parlerà di questioni che riguardano il sapere, la magia, il mistero e l'amore. L'inesorabile Lilethus, il Dio Sciamano, predirà il Fato che attiene alla

morte, alle battaglie, al potere, alla politica e alla distruzione. La voce che udirai dipende interamente dalla natura del tuo Destino".

*Uno sviluppo promettente. Quale delle due voci udrà Fire*Wolf? Lancia due dadi. Se ottieni da 2 a 6, vai al **7**; se ottieni da 7 a 12, vai al **21**.*

47

Sul sepolcro non c'erano né iscrizioni, né figure scolpite o altre decorazioni. E non c'era nemmeno modo di valutare da quanto tempo si trovasse lì.
Tranne, naturalmente, aprendolo.
Fire*Wolf esaminò attentamente il coperchio, poi, con una specie di senso dell'inevitabile - dal momento che in quelle cripte c'era entrato proprio per mettere a repentaglio la propria vita nella ricerca del POTERE - si abbassò e scoperchiò il sepolcro in un sol colpo.
Il vampiro gli fu addosso prima che Fire*Wolf avesse avuto il tempo di riprendersi dal soprassalto.

*Uno sviluppo non del tutto imprevisto, naturalmente. Per chi abbia familiarità con le cripte negromantiche, s'intende. Ma non essendo questo il suo caso, Fire*Wolf dovrebbe essere stato avvertito in precedenza per potersi aggiudicare il primo colpo. Se non ha ricevuto nessun avvertimento, il vantaggio iniziale dovrà essere aggiudicato normalmente con i dadi. Le caratteristiche del vampiro sono elencate nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Ma prima di precipitarsi là, conviene sapere che Fire*Wolf avrà tra breve una pessima sorpresa: quag-*

*giù Doombringer funziona come una normale spada, infliggendo +10 PUNTI DI VITA senza assorbirne neanche l'ombra dal nemico per darli a Fire*Wolf. Se il vampiro elimina Fire*Wolf, vai al **13**. Se invece il nostro esce vincitore dalla tenzone, guadagnerà 20 punti di POTERE e potrà andare all'**8** o al **62**.*

48

Fire*Wolf esplorò dappertutto, pareti, soffitto e pavimento, con diligenza e metodo. Ma presto divenne evidente che, se c'era un passaggio segreto, questo doveva essere nascosto in modo da sfuggire alle sue capacità di osservazione.

*Conviene tornare al **19** e provare un'altra soluzione.*

49

Fire*Wolf inspirò profondamente, sguainò la parzialmente funzionante Spada del Destino e si lanciò in avanti. Come avevano fatto poco prima, le armi si staccarono immediatamente dalle pareti e si scagliarono contro di lui.

*Ma fortunatamente la porta non è lontana, quindi raggiungerla sano e salvo per Fire*Wolf è sostanzialmente una questione di VELOCITÀ. Fai un tiro di verifica per tale caratteristica; se il risultato di questo è inferiore al punteggio di Fire*Wolf, egli raggiunge la meta senza danni. Anche se il risultato della verifica è superiore, in così poco spazio Fire*Wolf non riceverà un numero di ferite mortali; esse gli faranno comunque perdere la metà dei suoi attuali PUNTI DI*

*VITA. Una volta arrivato alla porta, rimane da vedere se questa è aperta o chiusa a chiave. Qui si tratta prevalentemente di una questione di FORTUNA; fai un lancio di verifica anche per questa caratteristica. Se il risultato è inferiore, vai al **64**. Se è superiore... Fire*Wolf è morto. Vai al **13**.*

50

"Fermati!" gridò Fire*Wolf, lanciandosi all'inseguimento della mocciosa, che si stava dileguando rapidissima. Sapeva che se non l'avesse raggiunta in fretta si sarebbe trovato perso in quel dedalo di vicoli e camminatoi sospesi. E non solo perso, ma anche preda di quei sinistri personaggi la cui attività meglio si svolge nelle tenebre.

*Ma per Fire*Wolf le probabilità di riacciuffare la sua inaffidabile guida non dipendono soltanto dal caso. Confronta la sua VELOCITÀ con quella della mocciosa, che trovi tra le sue caratteristiche nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Se è più veloce lei, vai al **20**. Se risulta più veloce Fire*Wolf, fai un tiro di verifica per la sua FORTUNA: tira due dadi e moltiplica il risultato per otto. Se la cifra che ottieni è minore di quella della sua FORTUNA, vai al **40**. Se è maggiore, vai all'**80**.*

51

La porta si apriva su di una minuscola anticamera, quasi poco più di un grosso armadio, e da questa si accedeva a quella che doveva essere un'antica sala d'armi. Alle

pareti erano appese spade, lance e scudi, mentre alle rastrelliere alla sua sinistra erano appoggiati giavellotti completamente di metallo, frecce e dardi da balestra. Quelle armi potevano forse essere ancora utilizzate, ma erano quasi tutte annerite, se non arrugginite. Al lato opposto della sala c'era una porta chiusa.
Fire*Wolf si mosse in quella direzione e immediatamente si ritrovò sotto un fuoco concentrato. Spade e scudi si staccavano a coppie dalle pareti e si scagliavano contro di lui come guidati da mani invisibili. Fire*Wolf si gettò all'indietro, sbalordito, scoprendo così che finché rimaneva nell'angusta anticamera, le armi magiche non si muovevano. Ma quello era solamente un rifugio temporaneo, perché per andarsene da quel luogo doveva necessariamente attraversare la sala e, nonostante la sua presunzione, sapeva che le sue abilità di guerriero non lo avrebbero sostenuto a lungo di fronte a quell'attacco combinato.

> *E qui Fire*Wolf ha un problema serio, non c'è dubbio. Deve forse tornarsene tranquillamente nella cella? Se così è, vai al* ***18****. Oppure deve tentare la traversata della sala a tutta velocità? In questo caso, vai al* ***36****.*

52

I pilastri facevano di quella sala un vero labirinto, ma a un certo punto essi finirono, rivelando così quello che doveva essere il centro dello strano scenario: uno spazio aperto di forma quadrata con i lati di circa dieci metri ciascuno. Esattamente al centro del quadrato c'era un

piccolo scrigno di legno aperto, con all'interno - adagiata sull'imbottitura di velluto - una fulgida gemma verde-blu, tagliata, lucidata e grande almeno quanto un uovo.

*E anche di un valore inestimabile, si direbbe. Il gioiello potrebbe valere oltre 100.000 pezzi d'oro, probabilmente anche di più. Ma sarà il caso di prenderlo? Fire*Wolf, come mago, può verificare se la pietra è magica sacrificando 25 PUNTI DI VITA e andando alla fine del libro alla "Tabella dei Responsi e degli Oggetti Magici" per leggere il responso. Oppure può semplicemente prendere la gemma (vai al* ***102****), o lasciarla rigorosamente dove si trova, nel qual caso può esplorare sia il* ***92*** *che il* ***76****.*

53

La porta si aprì senza difficoltà su di una stanza piccola e dal soffitto basso. A prima vista sembrava completamente vuota, ma poi Fire*Wolf vide un cubo metallico di sette o otto centimetri di lato, gettato in un angolo - si sarebbe detto - distrattamente. Allora si avvicinò e, dopo aver controllato che intorno al cubo non ci fossero trappole, lo raccolse. Qualche minuto di osservazione lo convinse, con sua crescente eccitazione, di aver trovato qualcosa di veramente appetibile. A meno che non fosse completamente fuori strada, quello che aveva in mano doveva essere un accumulatore di POTERE.

Sembra proprio che il nostro eroe non fosse per niente fuori strada, come scoprirai andando alla "Tabella dei Responsi e Oggetti Magici" dove troverai le carat-

*teristiche dell'oggetto in questione. Nel frattempo, Fire*Wolf farebbe bene a tenerlo, per poterlo utilizzare in seguito, e a tornare al* ***35*** *dove potrà decidere che strada prendere ora.*

54

Fire*Wolf seguì il corridoio verso nord finché non arrivò a un'incrocio a T. Gli bastò un'occhiata per accorgersi, con una certa irritazione, di aver girato in tondo.

Vai al ***9****.*

55

Pessima scelta.
Se ne accorse nel momento stesso in cui uscì allo scoperto. I Soldati del Re erano molto più vicini di quanto avesse immaginato. Nove in una volta sola erano troppi da affrontare.
Fire*Wolf si fermò.

Vai al ***3****.*

56

Stremato, Fire*Wolf si sdraiò nell'arca di marmo. Era adagiato come se fosse stato il cadavere del suo stesso funerale, ma troppo stanco per cogliere l'ironia della situazione.
La lastra di marmo era fredda, un freddo che trapassò le sue vesti e ben presto rese le sue membra inerti, come se si fosse steso tra i ghiacci artici. Provò a muoversi e si accorse che non vi riusciva: era paralizzato dal freddo. Aveva nelle orecchie un fischio acuto che gli dava una

strana vertigine, e ben presto ebbe la sensazione che il suo corpo si stesse muovendo verso il basso, attraversando il marmo stesso. La sensazione divenne sempre più forte, finché si sentì cadere. Sprofondava sempre più velocemente, lasciandosi la realtà al di sopra. Poi, da un momento all'altro, sembrò essersi completamente annullato.

*È forse questo il destino di Fire*Wolf, morire assiderato e in preda a violente allucinazioni in una tomba di marmo? Vai subito al **17**, se vuoi scoprire l'agghiacciante verità.*

57

Lo sforzo era grande, perché la cuccetta era fissata saldamente. I massicci muscoli di Fire*Wolf sobbalzavano e fremevano, e il sudore cominciò a imperlargli la fronte. Poi, con rumore di legno schiantato, la cuccetta si sollevò di colpo.

E sotto c'era una botola.

Fire*Wolf la aprì con la prudenza che gli avevano insegnato le Terre Selvagge. Una malsicura scala di legno scendeva nell'oscurità di uno stretto cunicolo, che sembrava proseguire orizzontalmente sotto la cella, grossomodo nella direzione della porta.

*Scendere nel cunicolo? È troppo stretto perché Fire*Wolf riesca a difendersi efficacemente da qualsiasi cosa si possa trovare lì sotto e, ovviamente, non c'è modo di sapere dove conduca. Se Fire*Wolf decide di scendere, vai al **39**. Altrimenti, meglio tornare al **17** dove il nostro può riesaminare la situazione.*

*Fire*Wolf e l'arazzo*

58

Il corridoio era lungo una decina di metri e terminava davanti a una parete. Fire*Wolf fece una rapida ricerca di passaggi segreti, ma si convinse subito che aveva semplicemente imboccato un vicolo cieco.

Torna al **22**.

59

Senza nessun motivo apparente, la stanza era stata completamente dipinta di blu. Fire*Wolf, cauto come sempre, si guardò attorno, aspettandosi un attacco da un momento all'altro. Attacco che non venne... almeno per il momento.
Con la stessa cautela, entrò nella stanza. Contro il muro a est c'era un cofano, e l'intera parete sud era ricoperta da un elaborato arazzo. Attratto da quell'ornamento murario, Fire*Wolf si avvicinò e lo esaminò minutamente: raffigurava un'antica battaglia tra soldati umani e Demoni. La tessitrice doveva avervi messo tutta la sua arte perché, nell'insieme, la scena sembrava prendere vita; alla vista di quella carneficina lo stomaco del barbaro quasi si rivoltò. Di quale battaglia si trattasse, Fire*Wolf non lo sapeva, ma la Stirpe dei Demoni trionfava, come era successo - e la storia ne era testimone - in tutte quelle battaglie.
C'era, però, un particolare curioso. Nella parte in basso a destra dell'arazzo era rappresentata una figura incappucciata, chiaramente umana, ma che non veniva toccata dai Demoni assetati di sangue. In una mano, il personaggio aveva un lungo bastone lavorato, nell'altra

uno scettro di metallo e al collo una piccola pietra di un blu cristallino tendente al verde. La forma dello scettro non era nuova per Fire*Wolf, ma non riusciva a risalire a dove o a quando poteva averlo visto. Gli altri due oggetti non gli suscitavano alcun ricordo. Ma il particolare della grande immagine lo colpì. Perché i Demoni non attaccavano la figura incappucciata? Nessuno sembrava difenderla e, tranne per il bastone, essa era disarmata.
Fire*Wolf si scostò dall'arazzo e si voltò.

Trovandosi di fronte a una scelta. Aprire il cofano, sapendo che potrebbe benissimo esserci una trappola: se questa è la tua scelta, vai al ***68***. *Oppure cercare dietro all'arazzo. Se così hai deciso, vai al* ***99***. *Naturalmente, Fire*Wolf, se lo volesse, potrebbe semplicemente uscire dalla stanza, ritrovandosi all'* ***88***.

IL MAESTRO DELLE CRIPTE

60

L'atmosfera era densa di strane fragranze all'interno della Corporazione - le cui sale erano popolate da figure incappucciate ancor più strane - ma era un'atmosfera calda e in qualche modo accogliente. Il vecchio di nome Amien era entrato con un'aria disinvolta, di familiarità. Fire*Wolf notò immediatamente che gli incappucciati gli si rivolgevano con deferenza, come se egli fosse uomo di una certa importanza.
Amien lo condusse in una sala interna, con le pareti adorne di arazzi che illustravano simbolicamente vari processi alchemici: la Creazione della Pietra, l'alambicco del Drago Rosso, le Mistiche Nozze di Christian Rosencreuz, il Castello del Re Pescatore...
"Dovrò chiederti di rimanere qui in meditazione per qualche tempo" gli disse Amien, "mentre mi occupo di preparare le tue prove".
"Voi?" chiese Fire*Wolf. "Cosa avete a che fare voi con le fonti di POTERE della Corporazione?"
"Non poco, direi" rispose gioviale Amien, "visto che sono il Maestro delle Cripte".
"Il Maestro delle Cripte?" sussurrò Fire*Wolf stupito. Un alleato potente. Ma poteva essere? Dopotutto aveva trovato il vecchio praticamente in balìa di una manciata di giovinastri.
"Non propriamente in balìa" disse Amien senza rancore, come se stesse leggendo nei suoi pensieri. "Quei tan-

gheri non mi avevano riconosciuto, e quando hanno capito chi ero sarebbbero scappati molto volentieri. Ma il loro grosso gatto era un'altra cosa. L'animale era veloce e mi ha preso alla sprovvista. Se non fosse stato per il tuo tempestivo intervento, avrebbe potuto crearmi notevoli difficoltà. Ti sono riconoscente, e per mostrarti la mia gratitudine, ho qui un piccolo dono per te". Dalla veste estrasse un minuscolo scrigno di palissandro, non più grande di una tabacchiera e delicatamente intagliato da mani esperte.

"Vi ringrazio" disse Fire*Wolf educatamente, "ma non c'è bisogno che mi facciate questo regalo".

"Forse no e forse sì" disse Amien. "Ma non aprirlo ora, perché ciò che contine ha un potere mistico che potrebbe esserti utile nelle tue prove iniziatiche. Fanne uso solo in caso di estremo pericolo, perché, una volta aperta, la scatola si distruggerà irrimediabilmente". Amien sorrise: "E ora devo preparare le tue prove".

Quando deciderai di aprire lo scrigno, scoprirai qual è il suo potere andando a consultare la "Tabella dei Responsi e Oggetti Magici" in fondo al libro. Una volta letto questo, però, dovrai utilizzare lo scrigno all'interno del paragrafo in cui ti trovi. Nel frattempo, vai al **6***, dove il nostro eroe accederà alle Prove Iniziatiche che accresceranno il suo POTERE.*

61

"Molto bene". Fire*Wolf fece un passo indietro, portò la mano all'elsa della spada e attese. Notò che la ragazza era apparentemente disarmata.

Questa gli sorrise. Anche il più grosso dei compari sorrise, e le gettò un'arma, una lama sottile, flessibile, di un insolito metallo blu. Sorrideva anche il più piccolo dei due.
Fire*Wolf si sentì a disagio per un istante, chiedendosi perché i tre trovassero la cosa tanto divertente.

Se dai un'occhiata alle caratteristiche della donna nella Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro capirai il perché di tanta ilarità (ah, a proposito: la ragazza si chiama Tanith). Il primo che infligge 100 PUNTI DI VITA all'avversario o fa doppio 6 ai dadi, ferisce l'altro e vince. Se si tratta del nostro eroe, vai al ***44****; se vince Tanith, vai al* ***4***.

62

La porta si apriva verso l'interno di un corridoio dal basso soffitto che sembrava poco più di una stretta galleria scavata nell'argilla secca. Man mano che Fire*Wolf avanzava, la volta si abbassava ancora di più, obbligandolo a camminare curvo e infine a quattro zampe.
E si trovava proprio in questa scomoda posizione quando gli venne incontro il Verme.
Il Verme era una creatura di notevoli dimensioni, per essere soltanto un verme. Il corpo segmentato, grosso almeno quanto quello di Fire*Wolf, era ricoperto di placche che davano l'idea di una efficientissima armatura; non aveva né occhi né bocca, ma in compenso riempiva quasi completamente la galleria e, se non altro, Fire*Wolf avrebbe avuto difficoltà a passare.

*Che fare? Fire*Wolf potrebbe sempre tornare all'ultimo paragrafo visitato, ma non si direbbe una mossa molto vantaggiosa; può anche decidere di attaccare il Verme, nel qual caso, vai al* ***16***. *Infine può decidere di appiattirsi contro la parete sperando che la creatura passi senza occuparsi di lui, e in questo caso, vai al* ***26***.

63

La porta si chiuse, sbattendo alle sue spalle. Ma Fire*Wolf era stato sufficientemente rapido: si trovava in salvo, dall'altra parte!

*Ma è veramente un vantaggio? Fire*Wolf ha già esplorato i paragrafi precedenti senza scoprirvi nessuna uscita e, sicuramente, uscire dalle cripte ripercorrendo all'indietro la stessa strada è fuori discussione, come gli hanno fatto perfettamente capire i Negromanti. Sembra che andarsene dalla tomba di marmo sia stata una mossa sbagliata. Ciò che aspetta il nostro eroe è una morte lenta, per fame, con l'unica compagnia di uno scheletro parlante all'* ***8***. *Per un poco indugia pure, se credi, ma alla fine, vai al* ***13***.

64

Col cuore in gola, Fire*Wolf si ritrovò in un'enorme sala, molto illuminata e disseminata di colonne ovunque. Non aveva mai visto niente del genere, perché erano gli stessi pilastri a emanare la luce, una luce calda che rischiarava la sala più intensamente di quella di innu-

merevoli torce o lanterne. Ma le colonne erano tanto numerose da non permettere a Fire*Wolf di vedere i limiti della sala, e nemmeno di scorgere cos'altro poteva esserci.

*Non resta che iniziare l'esplorazione, si potrebbe concludere. Ma, naturalmente, Fire*Wolf potrebbe anche esaminare più da vicino uno di quei luminescenti pilastri, perché qualsiasi scoperta è potenzialmente utile. Se questa è la sua scelta, vai all'* ***82***. *Se invece decide di esplorare la sala, può farlo in tre diverse direzioni: sinistra, destra o dritto davanti a sé. Nel primo caso vai al* ***76***, *nel secondo al* ***92*** *e, nel terzo, al* ***52***.

65

Fire*Wolf sorrise di nuovo. "Poiché sembrate tanto ansioso di avermi in vostra compagnia... " mormorò aprendo le braccia in segno di resa.
"Saggia decisione, Straniero", grugnì il Sergente.

Vai al ***3***.

66

Fire*Wolf seguì il corridoio verso nord finché non arrivò a un'incrocio a T. Bastò un'occhiata e s'accorse, con una certa irritazione, di aver girato in tondo.

Vai al ***9***.

67

La stanza era vuota. Fire*Wolf si sentì così sollevato che quasi si scordò di esaminarla. Probabilmente non sareb-

be stato nemmeno tanto grave, visto che non c'era altro che un vecchio corno ammaccato appeso con una cinghia di cuoio alla parete sud.
Fire*Wolf si girò per andarsene, ma uno scrupolo improvviso lo fece tornare indietro. Prese il corno dalla parete e lo osservò attentamente: era di una qualche lega che avrebbe potuto essere bronzo, ma era difficile dirlo con precisione sotto tutta quella sporcizia; l'imboccatura era fatta d'osso, o forse con le corna di qualche animale. Sembrava un normalissimo corno da caccia e - evidentemente - non veniva usato da anni.
Per prova, Fire*Wolf lo portò alla bocca. Ma poi si fermò.

*E saggiamente anche. Un cosa sicura è che non si capisce cosa ci stia a fare un corno usato in quell'incubo sotterraneo. Senza dubbio l'oggetto è magico, magari anche maledetto. Sarà il caso di suonarlo? Se la tua risposta è sì, vai alla "Tabella dei Responsi e degli Oggetti Magici" dove il mistero del corno verrà svelato. Se invece pensi di no, Fire*Wolf può portarselo dietro per provarlo in un altro momento oppure lasciarlo dov'era. In ogni caso, dovrai tornare all'**88**, dove potrai scegliere un'altra porta.*

68

Il cofano sembrava recente, simile in tutto e per tutto a un qualsiasi contenitore dello stesso tipo. Il legno era massiccio, non lavorato, e le borchie erano di ottone. Aveva una chiusura, ma sembrava che non ci fosse alcun tipo di serratura.
Fire*Wolf si chinò per aprirlo.

*Scoprendo con orrore che, effettivamente, la trappola c'era. Nascosto dietro alla chiusura c'è un ago avvelenato. Fai un tiro di verifica per la FORTUNA per scoprire se Fire*Wolf verrà punto dall'ago. Se il risultato della verifica è inferiore alla FORTUNA del nostro eroe, vai direttamente al* **78**. *Se invece è superiore, gioca i dadi per la FORZA per verificare se Fire*Wolf riuscirà a superare l'effetto del veleno. Se ce la fa, arriverà al* **78** *ma con gli attuali PUNTI DI VITA dimezzati. Se non ce la fa, porta pure il suo cadavere al* **13**.

69

La cella era tetra, angusta, umida e puzzava tremendamente, poiché mancava delle norme igieniche più basilari.

Dopo essere stato dodici ore senza cibo, acqua e luce, Fire*Wolf cominciò a domandarsi che razza di sistema giudiziario avessero ad Harn. Dopo ventiquattr'ore, aveva smesso di domandarselo: tutti i suoi pensieri erano concentrati unicamente sulle possibilità di fuga.

*Ma riuscirà il nostro eroe a scappare? Questo è un luogo in cui Fire*Wolf può contare solo sulla sua ABILITÀ o sulla FORTUNA. Egli ne è all'oscuro ma, effettivamente, esiste un passaggio segreto che dalla cella conduce all'esterno, un passaggio sotterraneo perfettamente nascosto, scavato da un prigioniero intraprendente che aveva occupato la cella prima di lui e con denaro sufficiente per corrompere le guardie al silenzio mentre era impegnato nello scavo di*

*quella colossale opera di ingegneria. Solo l'ABILITÀ permetterà a Fire*Wolf di trovare quel passaggio durante la perquisizione della cella, che presto si trasforma in una ricerca ossessiva.*
*Lancia due dadi. Moltiplica il risultato per otto e confronta il numero ottenuto con l'ABILITÀ di Fire*Wolf. Se ottieni un risultato superiore a questa, significa che egli non trova (e mai troverà) il passaggio segreto. Al contrario, se ottieni un numero inferiore, vai all'* **87**. *Se la sua ABILITÀ si è rivelata insufficiente, Fire*Wolf può ancora sperare nella dea bendata. Fai un tiro di verifica per la FORTUNA procedendo allo stesso modo; se il risultato è superiore a essa, vuol dire che la FORTUNA lo ha definitivamente abbandonato e Fire*Wolf rimarrà a marcire in quella cella finendo al* **13**. *Se invece il risultato è inferiore, vai al* **33**.

70

Così alla fine Fire*Wolf raggiunse la sua meta. L'edificio era privo di insegne, come tutte le sedi delle Corporazioni di quella zona della città ma, mentre scendeva i pochi gradini che portavano all'entrata, Fire*Wolf non aveva dubbi. Bussò e attese, finché una figura incappucciata non gli aprì e lo fece entrare, quasi fosse atteso; e magari era proprio così, visto che, si diceva, gli Alchimisti erano versati nelle predizioni in fatto di mortali.
Si sentiva profondamente sollevato mentre seguiva quell'uomo per essere ammesso all'iniziazione che gli avrebbe permesso di accrescere il suo POTERE.

*Ma il suo sollievo potrebbe anche essere di breve durata. Dopotutto, i cantori raccontano di quelle stesse iniziazioni con toni raccapriccianti. Ancora una volta, Fire*Wolf sta per imprimere una svolta al proprio destino. Vai al* **6** *per dividere con lui le scelte che decideranno la sua sorte.*

71

La porta si aprì semplicemente spingendola, e Fire*Wolf entrò.

L'essere da cui si vide attaccato era decisamente umano, anche se la velocità dei suoi movimenti avrebbe fatto pensare il contrario. Era un uomo non molto alto, di corporatura agile, con le vesti completamente nere e una maschera dello stesso colore che gli nascondeva tutto il volto. Aveva una spada corta e ricurva, e nonostante Fire*Wolf avesse già la Spada del Destino sguainata, il suo avversario si mosse così rapidamente da riuscire a portare il primo colpo prima che Fire*Wolf potesse reagire.

*E così si dà inizio ai combattimenti. L'avversario di Fire*Wolf è un membro del temuto ordine marziale degli Alchyllers, guerrieri di fama decisamente notevole. Troverai le caratteristiche del tipico Alchyller nella solita "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Quaggiù la Spada del Destino si comporta come una spada normale, quindi non assorbirà i PUNTI DI VITA del nemico. Se Fire*Wolf soccombe all'attacco, vai al* **13**. *Se sopravvive, non troverà niente di interessante né nella stanza né sul corpo*

dell'Alchyller. Dovrà quindi ritornare al paragrafo da cui proveniva per tentare in un'altra direzione.

72

La porta si aprì violentemente verso l'esterno, strappando la maniglia dalla mano di Fire*Wolf. Per un attimo ebbe la sensazione di trovarsi in un vortice, prima che un vento di forza impressionante lo risucchiasse letteralmente in un tonante abisso nero.

*Fire*Wolf deve dunque perire così, senza poter far nulla? Si tratta forse, ancora una volta, dell'inevitabile* ***13****? Chi può saperlo... Ma no! Non è ancora giunto quel momento per il nostro eroe! Vai invece al* ***93***.

73

Fire*Wolf era seduto vicino alla finestra della taverna, immerso nei suoi pensieri. Fuori, deformata dal vetro spesso, la vita cittadina scorreva come se nessun pericolo la minacciasse. I venditori di strada vendevano, i soldati marciavano, i fannulloni chiacchieravano. Possibile che gli abitanti della grande capitale di Harn si preoccupassero veramente così poco della minaccia che gravava su di loro?
Man mano che meditava, però, Fire*Wolf si rese conto della ragione di quell'apparente normalità. Che altro poteva fare il cittadino comune? I governanti potevano studiare piani d'azione, i generali potevano mettere a punto le loro strategie, le truppe prepararsi alla battaglia e i ricchi fuggire. Ma il cittadino comune non poteva

fare proprio niente, tranne aspettare e cercare di non pensare. Fire*Wolf era in un paese condannato, e i suoi abitanti, come tutti i condannati, si riempivano la pancia. Ma l'inattività non si confaceva a Fire*Wolf. Aveva il POTERE necessario per compiere le sue magie, la forza del suo braccio destro e la sua Spada del Destino, frutto di nefasti artifici. Aveva la sua esperienza e i suoi incantesimi, ma soprattutto, aveva il suo Destino, che era stato impresso da suo padre, Lord Xandine, il Mago. Ora gli mancava soltanto una decisione.

Già, ma qual è la decisione da prendere? Proviamo a esaminare alcune delle possibili alternative, ricordando che ognuna di esse potrà influire sui successivi sviluppi della sua avventura.

*Fire*Wolf potrebbe:*

- *tentare di risvegliare Re Voltar dal suo sonno, nella speranza che Sua Magnificenza possa riunire le forze del regno e organizzare una difesa efficace. In questo caso, vai al* **79**.
- *chiedere udienza a Olric, il Cavaliere Reggente, i cui monaci guerrieri stavano già preparandosi a resistere ai Demoni, e Fire*Wolf lo sapeva. Potrà farlo all'* **86**.
- *tentare un'alleanza con Ben beni bar Jain, il potente mago a capo del Tempio Sciamanico, che starà sicuramente preparando le proprie difese contro l'imminente attacco. Vai all'* **89**.
- *presentarsi al Generale Mandar, il vecchio ed esperto guerriero Flogistino cui, si diceva, erano state affidate le difese della nazione. E in questo caso, vai al* **97**.

continua

- *tentare da solo una spedizione di un solo uomo contro il più ripugnante e pericoloso tra i nemici che l'umanità abbia mai dovuto affrontare. E se questa sarà la sua scelta, vai al* ***116***.

74

Il corridoio diventava una galleria scavata nella roccia viva e terminava davanti a una pesante porta coperta di ragnatele.
La guida di Fire*Wolf, un cupo Iniziato le cui vesti mandavano odore di morte, gli indicò una lanterna senza dire una parola.
"E le armi?" disse lui, ricordando che suo padre gli aveva imposto di sottoporsi praticamente disarmato alla sua prima iniziazione al POTERE.
Ma il suo tetro compagno alzò le spalle. "Potrebbero servirti molto meno di quanto pensi".
"E ora?"
"Entra. Nei uscirai con il POTERE che cerchi... *se* ne uscirai".
E con questo si girò e se ne andò, con grande sorpresa del nostro iniziando.
Con circospezione, Fire*Wolf provò a spingere la porta, che si aprì senza difficoltà, mandando un lieve scricchiolio. Era buio all'interno ma, prima di entrare, Fire*Wolf sfregò la pietra focaia e accese la lampada.
Entrando sentì l'odore di muffa che impregnava tutto l'ambiente; gli sembrò che la porta stesse iniziando a serrarsi alle sue spalle. E difatti si serrò, chiusa a chiave - come Fire*Wolf ebbe subito modo di scoprire - dall'esterno. Ma non importava: aveva scelto lui questa Prova,

e se non fosse riuscito a ottenere POTERE si sarebbe ritrovato inerme, in balìa del suo Destino, condizione di poco preferibile alla morte.
Si guardò intorno. Doveva trovarsi all'ingresso di un antico ossario, perché, scavate nelle pareti, vi erano nicchie che traboccavano dei teschi sbiancati dal tempo di migliaia di scheletri. Al centro della sala c'era un sepolcro di granito.

*Se Fire*Wolf si sofferma a osservare meglio i teschi, vai all'* ***8***. *Se esamina il sepolcro, vai al* ***47***.
Se invece si dirige verso la porta sul lato ovest della sala, vai al ***62***.

75

Sentendo il rumore delle Guardie che incalzavano, Fire*Wolf aveva tempo di provare una porta sola: prontamente fece la sua mossa.

*Ma in questo caso la rapidità conta meno della FORTUNA. La porta può aprirsi oppure no. Lancia due dadi e moltiplica il risultato per 8: se il risultato è superiore alla FORTUNA di Fire*Wolf, vai al* ***3***. *Se è inferiore, la porta si apre: vai al* ***41***.

76

Fire*Wolf avanzò tra i pilastri finché non raggiunse una parete; la seguì e arrivò a una porta, sopra la quale si trovava un dipinto murale estremamente realistico, raffigurante un mare in tempesta. Ma la porta era sorvegliata. Ai lati c'erano due esili creature seminude, armate di spade. Sebbene avessero una forma vagamente uma-

noide, la pelle era uniformemente grigia e gli occhi enormi sembravano, salvo per il colore nero, quelli di esseri notturni. Sebbene Fire*Wolf non avesse mai visto creature simili, le riconobbe dalle descrizioni degli antichi libri di magia: erano presenze.

E piuttosto stupide, come presenze, dato che non lo hanno visto. Questo gli dà la possibilità di sgusciare via silenziosamente ed esplorare il ***52*** *o il* ***92***. *D'altro canto, qualunque tipo di guardia normalmente fa pensare che dietro la porta ci sia qualcosa di una certa importanza o valore, quindi il nostro eroe potrebbe anche decidere di attaccarle. In questo caso, troverai le caratteristiche delle presenze nella solita "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro; se Fire*Wolf vince, vai al* ***37***. *Se perde, portalo con garbo al* ***13***.

77

Nell'istante in cui Fire*Wolf entrò nella stanza, due figure mascherate, vestite di nero e armate di corte scimitarre, si avventarono su di lui a una velocità impressionante. Fire*Wolf alzò la Spada del Destino in un disperato tentativo di difesa, ma gli attaccanti riuscirono ad anticiparlo colpendolo per primi e quasi simultaneamente. Ora le speranze di uscirne vivo erano affidate alle sue abilità.

*Gli avversari di Fire*Wolf sono due membri dell'Ordine degli Alchyllers. Le loro tipiche caratteristiche sono nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Qui la Spada del Destino non assorbe i PUNTI DI*

*VITA dei nemici e funziona come una normalissima spada. Se, nonostante tutto, Fire*Wolf riesce a sopravvivere, scoprirà che ognuno dei suoi defunti nemici aveva 100 pezzi d'oro e, nascosta nella veste di uno dei due, troverà anche una piccola lama circolare, utile per liberarsi dalle corde nel caso che il nostro venga catturato. L'oggetto non verrà mai trovato da chi lo perquisisce, ma ha un'efficienza limitata: dopo la terza fuga avrà perso il filo e sarà inservibile. Ora Fire*Wolf dovrà tornare al paragrafo da cui è arrivato e prendere un'altra direzione. Ma se gli Alchyllers lo uccidono, si ritroverà, naturalmente, al* ***13***.

78

Nel baule c'era una piccola bacchetta di ebano, lunga poco più di trenta centimetri, semplice e senza ornamenti, tranne per un puntale d'oro a una estremità e uno d'argento all'altra.
Essendo un mago - pur se riluttante - a Fire*Wolf non passò nemmeno per la testa di toccare il puntale d'oro. Raccolse la bacchetta con molta circospezione, la puntò verso la parete, e fece pressione sul puntale d'argento per sprigionarne il potere.
Non accadde nulla: a quanto pareva, non funzionava contro oggetti inerti. Che agisse sugli esseri animati? Fire*Wolf non poteva saperlo. Ma decise di tenere comunque la bacchetta e di provarla nuovamente alla prima occasione.

*Quando Fire*Wolf deciderà di provare di nuovo la bacchetta, vai alla "Tabella dei Responsi e degli Og-*

getti Magici" che troverai in fondo al libro, dove potrai avere una descrizione completa dei suoi effetti. Nel frattempo torna al **59** *se vuoi che Fire*Wolf continui a esplorare la stanza, o all'* **88** *se vuoi che ne provi un'altra.*

RE VOLTAR IL MAGNIFICO

79

Allevato, se non nato, nelle caverne sotterranee che ospitavano i villaggi delle Terre Selvagge, Fire*Wolf era ben lungi dal conoscere la storia e le vicende politiche di Harn quanto un abitante della città. Ma perfino nelle Terre Selvagge era giunta qualche eco del curioso destino di Re Voltar il Magnifico. Un destino che aveva ispirato leggende, e perfino miti.
Voltar salì al trono di Harn quasi per caso. Era il minore di cinque fratelli e quindi, il quinto in linea di successione. Suo padre, Re Heinreich il Calvo, ebbe un regno che si distinse unicamente per la sua lunghezza, poiché morì, con grande riluttanza, all'età di 98 anni. A quel punto Voltar era ormai un uomo maturo, e il maggiore dei suoi fratelli, chiamato anche lui Heinreich, era decisamente anziano.
Questo anziano Heinreich, soprannominato per ironia della sorte Heinreich il Giovane quando il padre era ancora in vita, fu così incoronato all'Equinozio di Primavera e si dispose a regnare con la stessa mancanza di distinzione del vecchio Heinreich. Nemmeno il più pazzo degli indovini avrebbe predetto un futuro regale per Voltar: il nuovo re prometteva di regnare almeno per un buon decennio, e tra i due c'erano altri tre potenziali successori.
D'altra parte, Voltar stesso non aveva particolari ambizioni di comando. In gioventù era stato un principe

piuttosto libertino, ma ora, le sue passioni giovanili ormai sedate, ciò che più lo assorbiva era lo studio dell'astronomia.

Ma, solo tre mesi dopo l'incoronazione, Heinreich il Giovane trovò una morte assai singolare: fu ucciso da un coniglio. L'animale, ovviamente, era morto; quando lo mangiò, Heinreich contrasse un avvelenamento. Era un uomo robusto e si consumò lentamente per quasi sei settimane. I funzionari del Regno, comprendendo che la fine era inevitabile, iniziarono discretamente i preparativi per l'incoronazione del primo fratello in linea di successione, il Principe Jantag. Ma anche questo non doveva essere. Tre giorni prima che Heinreich spirasse, Jantag e gli altri due fratelli Percival e Midrut morirono schiacciati da un albero mentre si recavano al Tempio a offrire le loro preghiere.

Voltar, costernato, divenne Re alla morte di Heinreich. La curiosa combinazione di eventi incoraggiò i superstiziosi a sospettare un intervento divino; e l'idea poteva anche essere giustificata, perché Voltar, con grande sorpresa di tutti (e soprattutto sua) divenne rapidamente uno dei più illuminati regnanti che Harn avesse mai visto. La sua vocazione di governante fiorì come rosa a primavera. Era un sovrano equo, efficiente e instancabile, dedito unicamente al benessere dei suoi sudditi.

Ma ciò che maggiormente cadeva a proposito era che Voltar si rivelò uno stratega di prim'ordine. Entro quattro anni dalla sua incoronazione, il regno di Harn aveva conosciuto una poderosa espansione militare a spese dei regni confinanti ed era più al sicuro dagli attacchi esterni di quanto non fosse stato per secoli. Che le truppe altamente addestrate di Re Voltar fossero in

grado di resistere a una invasione dei Demoni restava una semplice congettura, ma l'ipotesi non era mai stata verificata, perché durante il suo regno i Demoni non attaccarono.
Ma il suo regno, purtroppo, fu breve: cinque anni e tre mesi. Dopodiché gli successe qualcosa. Forse una malattia, o un incidente di caccia... i racconti erano confusi e qualcuno addirittura parlava di stregoneria, di certi incontri del Re con una giovane maga. Qualsiasi fosse la causa, Re Voltar si addormentò, ma non si risvegliò.
Non era morto, i dottori di Corte ne erano certi. Ma il suo sonno era tutt'altro che naturale. Giaceva sul letto regale senza che nulla potesse svegliarlo. Non aveva alcuna necessità fisiologica, e man mano che i mesi si trasformavano in anni, divenne chiaro che non invecchiava.
Il male del Re provocò una crisi di successione: non era morto, e quindi non poteva essere nominato un successore, ma al tempo stesso era manifestamente incapace di regnare. Si ricorse quindi alle disposizioni che, in caso di grave malattia del Re, prevedevano la nomina di un Reggente. Ma il governo di un Reggente avrebbe dovuto essere puramente temporaneo e terminare con la guarigione o la morte del Re.
Voltar si rifiutava di fare entrambe le cose. Da due secoli a quella parte, sette generazioni di Cavalieri Reggenti avevano governato in suo nome, e l'ultimo, Olric, lo faceva tuttora. Nonostante il passare dei decenni il corpo di Re Voltar non conobbe mai la morte e giacque nel suo sonno incantato senza mostrare il minimo segno di invecchiamento o altro cambiamento.

Era forse possibile risvegliare il grande Re? A giudicare dalle apparenze sembrava improbabile. Naturalmente molti avevano tentato senza ottenere successo, ma Fire*Wolf pensava di essere a conoscenza del particolare che avrebbe potuto farlo riuscire dove altri avevano fallito. Prima di morire, suo padre, Lord Xandine il Mago, gli aveva svelato alcuni dei misteri del Muro del Tempo.
Il Muro del Tempo era un incantesimo di tale potenza e incalcolabile pericolosità che era stato tentato raramente anche da chi era esperto nelle oscure arti della magia. Lo stesso Lord Xandine ne aveva fatto uso per isolare la valle del suo esilio, ma pagò un prezzo tremendo quando infine la magia terminò il suo effetto. Comunque Fire*Wolf sapeva che il Muro del Tempo poteva essere utilizzato anche in altri modi, e tutto ciò che aveva sentito raccontare del male di Voltar faceva pensare che il Re fosse vittima di un incantesimo molto simile a quello descritto da suo padre.
Se Fire*Wolf aveva visto giusto, Voltar poteva essere risvegliato, anche se a costo di rischi gravissimi per lui e per chi si fosse trovato nelle vicinanze. D'altra parte, Fire*Wolf non aveva modo di verificare le sue supposizioni se non andando a vedere di persona il corpo del Re dormiente, e questa avrebbe potuto rivelarsi un'impresa molto più facile a dirsi che a farsi.
I vari Reggenti avevano assunto diversi atteggiamenti nei confronti del problema di Re Voltar: uno aveva tentato di far credere che fosse placidamente morto nel suo sonno; due lo esposero al pubblico come oggetto di venerazione; un altro permise di vederlo solo in

occasioni di Stato, incoronato sul suo trono, ma sempre profondamente addormentato, e così via. L'attuale Cavaliere Reggente, Olric, aveva decretato che il cadavere vivente di Voltar rimanesse sotto costante sorveglianza nella sua Fortezza Reale. Il permesso di vederlo veniva accordato raramente, e solo agli alti prelati e funzionari del Regno.
Ora Fire*Wolf doveva prendere una decisione.

E non era certo una decisione facile. Era meglio tentare di entrare furtivamente nella Fortezza? Se sì, vai al ***104***. *O gli conveniva richiedere il permesso di vederlo, avvalendosi del suo nuovo status di Lord e Mago? In tal caso, vai al* ***114***.

80

Per quanto Fire*Wolf fosse veloce, la monella lo fu ancor di più; o forse ebbe semplicemente maggior fortuna.

Vai al ***20***.

81

Sebbene avesse realmente bisogno del loro aiuto, Fire*Wolf sapeva che non poteva assumersi altri impegni finché la minaccia della Stirpe dei Demoni incombeva sul Regno. L'ombra di suo padre e la sua stessa indole gli imponevano di mantenersi libero di agire come, dove e quando voleva senza essere gravato da ulteriori responsabilità.
Pertanto, con riluttanza, Fire*Wolf scosse la testa in segno di rifiuto.

Se Tanith e i suoi compagni rimasero stupiti, non lo diedero a vedere. "In tal caso" disse la donna, "dobbiamo dirci addio".
Meno di cinque minuti dopo, Fire*Wolf era di nuovo nel dedalo di strade, ancora in cerca della sua meta e senza una guida.

Vai al **90**.

82

Nonostante la luminescenza, i pilastri non emanavano calore, e Fire*Wolf non sapeva spiegarsi come venisse generata quella luce. Rimase perplesso per qualche attimo prima di appoggiare con cautela il palmo della mano sulla superficie luminosa...

*Una mossa non particolarmente furba, perché il pilastro assorbirà istantaneamente energia vitale per continuare a irradiare luce, salassando Fire*Wolf di ben 150 PUNTI DI VITA. Se questo è sufficiente a uccidere il nostro eroe, vai al* **13**. *Se invece egli sopravvive, perlomeno ora sa che deve evitare di toccare le colonne. Torna al* **64** *e scegli una delle altre destinazioni.*

83

Fire*Wolf si rese conto dell'errore nell'istante in cui aprì la porta. Quattro guerrieri dell'Ordine degli Alchyllers gli piombarono addosso senza il minimo preavviso.

Non è certo un bella situazione, visto che per il nostro eroe potrebbe benissimo essere l'ultima. Vai alla "Tabella delle Caratteristiche" e, basandoti sulle cifre del tipico

*Alchyller che vi troverai, calcola l'esito dello scontro, in cui due degli oppositori avranno il beneficio del primo colpo senza che Fire*Wolf riesca a reagire. Ricorda che qui la Spada del Destino funziona come una lama normale. Se Fire*Wolf, come è molto probabile, muore, vai al* ***13***. *Se riesce ad avere la meglio su tutti e quattro gli avversari, sarà più ricco di ben 4.000 pezzi d'oro, che troverà nelle loro borse. E in questo caso, torna all'* ***88*** *per scegliere un'altra porta.*

84

"Eccolo!"

Quel grido eccitato fece capire a Fire*Wolf che era stato scoperto. Si allontanò dal portone, la mano appoggiata all'elsa della spada, la mente impegnata a prendere una fatidica decisione.

*Indubbiamente fatidica. Fire*Wolf può scegliere tra lottare o essere fatto prigioniero. Può darsi che stavolta segua innocuamente le Guardie (che sono tre), e in tal caso vai al* ***3***. *O può scegliere di combattere: nella "Tabella delle Caratteristiche" troverai, per l'appunto, le caratteristiche delle Guardie. Se Fire*Wolf viene ucciso, vai al* ***13***. *Se riesce a uccidere tutte e tre le Guardie, vai al* ***95***.

85

Nell'istante in cui Fire*Wolf entrò nella stanza, due figure mascherate, vestite di nero e armate di corte scimitarre si avventarono su di lui a una velocità impressionante. Fire*Wolf alzò la Spada del Destino in un

disperato tentativo di difesa, ma gli attaccanti riuscirono ad anticiparlo colpendolo per primi e quasi simultaneamente. Ora le sue speranze di uscirne vivo erano affidate unicamente alla sua abilità.

*Gli avversari di Fire*Wolf sono due membri dell'Ordine degli Alchyllers. Le loro tipiche caratteristiche sono in fondo al libro nella "Tabella delle Caratteristiche". Qui la Spada del Destino non assorbe i PUNTI DI VITA dei nemici e funziona come una normalissima spada. Se, nonostante tutto, Fire*Wolf riesce a sopravvivere, scoprirà che ognuno dei suoi defunti nemici aveva 100 pezzi d'oro e, nascosta nella veste di uno dei due, troverà anche una piccola lama circolare, utile per liberarsi dalle corde nel caso che il nostro venga catturato. L'oggetto non verrà mai trovato da chi lo perquisisce, ma ha un'efficienza limitata: dopo la terza fuga avrà perso il filo e sarà inservibile. Ora Fire*Wolf dovrà tornare al paragrafo da cui è arrivato e prendere un'altra direzione. Ma se gli Alchyllers lo uccidono, si ritroverà, naturalmente, al* ***13***.

86

Come Fire*Wolf sapeva, il regime di Harn era monarchico solo in teoria. Quando, generazioni prima, Re Voltar cadde vittima del suo sonno magico, in pratica la dinastia reale si arrestò. Il re non era morto, e non lo era tuttora, ma finché rimaneva in vita, la tradizione voleva che nessuno potesse legittimamente aspirare al suo trono.

D'altra parte, malgrado non fosse morto, Voltar non era certo in grado di regnare, e così i Reggenti governavano in suo nome. All'inizio la nomina di un Reggente era vista come misura puramente temporanea, adottata perché vi fosse qualcuno a portare avanti il Regno fino al giorno in cui il Re si sarebbe svegliato. Ma ora, logicamente, la speranza che il Re potesse mai uscire da quel suo sonno era morta e sepolta, e i Reggenti avevano finito per costituire una dinastia a sé.

Non si trattava, però, di una dinastia ereditaria. Il Consiglio Supremo proclamava il Reggente in nome del sovrano, scegliendolo tra le figure che nel Regno erano più indicate a ricoprire quella carica. La nomina era a vita e comportava poteri quasi assoluti, ma ciò nonostante il sistema garantiva che nel governo del Regno vi fossero cambiamenti sostanziali da una generazione all'altra.

Olric, l'attuale Cavaliere Reggente, era una figura molto particolare di governante. Prima della sua nomina, che avvenne alla morte di Danzar, suo predecessore, Olric era più conosciuto come mistico che come amministratore. Vestiva la cupa tonaca dell'Ordine di Saint Clement, un'organizzazione monacale dedita alle arti marziali, di cui, grazie al suo fervore e al suo talento non comune per il combattimento individuale, era giunto a capo.

Malgrado il lusso esteriore richiesto dalla sua alta carica, si diceva che Olric, tra le mura del Palazzo della Reggenza, conducesse tuttora un'esistenza ascetica e spartana. Il suo alloggio sarebbe stato molto simile alla cella di un monastero, e le guardie interne del palazzo erano Clementini dalla prima all'ultima.

Ma come avvicinarlo? Fire*Wolf sedeva al suo tavolo di taverna soppesando il problema. Come Lord Xandine avrebbe potuto ottenere un'udienza, ma poi? Sì, aveva abbozzato un piano contro i Demoni, ma Olric lo avrebbe ascoltato? E se sì, avrebbe collaborato? Al suo modo barbaro, Fire*Wolf si stava chiedendo se un approccio diverso non avrebbe potuto dare risultati migliori, un approccio che potesse convincere Olric che lui era un uomo degno di una certa considerazione...

*Meditazioni pericolose per il nostro eroe. Sta veramente chiedendosi se Olric non resterebbe più colpito da lui se riuscisse a penetrare furtivamente nel suo santuario interno che non se chiedesse un'udienza formale? Se è questo pericoloso programma che vuole attuare, vai al **117**. Se invece prevale il buon senso, e il nostro decide di chiedere formalmente udienza, vai al **105**.*

87

Una delle pietre del pavimento aveva qualcosa di strano. Anche se l'oscurità della cella non lasciava vedere quasi nulla, mentre frugava Fire*Wolf sentì sotto le dita che c'era qualcosa fuori posto. Debolmente, poiché per la mancanza di cibo le forze lo stavano abbandonando, riuscì a introdurre la punta delle dita sotto il bordo della pietra e, con uno sforzo enorme, fece leva e la sollevò.

Al di sotto c'era un'apertura, grande quanto bastava per permettergli di intrufolarsi. E così fece, senza pensarci due volte.

Il passaggio era buio, ripido e dava un senso di claustrofobia, ma non era peggio della lurida cella che aveva appena lasciato. Avanzò contorcendosi per quel che gli sembrarono quindici metri, poi arrivò alla fine del cunicolo.

Si mise a frugare di nuovo e, ancora una volta, trovò un'apertura nascosta sul fondo. Si calò e, sebbene anche questo passaggio fosse stretto, si ritrovò presto in uno spazio molto più ampio, precipitando per quasi cinque metri prima di cadere in acque così fetide che immediatamente si rese conto di essere finito nelle fogne sotterranee della città.

Quale direzione prendere? Era buio pesto e Fire*Wolf non aveva né luce né senso dell'orientamento che potessero guidare i suoi passi. Cautamente tastò in cerca di un muro e infine ne trovò uno coperto di melma e gocciolante per l'umidità. Poteva scegliere fra due direzioni... no, per tutti gli dei! Tre! Mentre cercava a tentoni, con le mani aveva scoperto un'apertura nel muro della galleria.

E ora, quale strada prendere? Diamo un nome a queste direzioni: nord, sud ed est, anche se, per la verità, la cosa non ha molta importanza. Usa l'intuito e cerca di prendere la decisione migliore per il nostro eroe (se davvero esiste una scelta migliore in una situazione simile). Se scegli il nord, vai al ***5****; se è il sud, vai al* ***91****. Oppure, se scegli l'est, vai al* ***101****.*

88

La scala scendeva a un terzo livello, e anche qui c'era un corridoio che proseguiva in direzione est-ovest.

Questa volta Fire*Wolf, non vide nessun passaggio laterale, ma c'era una porta proprio di fronte a lui e, nella stessa parete, altre tre verso est e altre due verso ovest.

*Sei porte in tutto: prospettiva scoraggiante per il nostro eroe, tanto più che, senza avere altri elementi, qui la scelta è puramente una questione di istinto. Sarà meglio numerare le porte per praticità: quella di fronte a lui sarà la n. 1, quelle a est diventeranno la n. 2, 3 e 4, e quelle a ovest la n. 5 e 6. Fire*Wolf può scegliere la porta che vuole. Se entra in quella di fronte, la n. 1, vai al* ***59***. *Se nella n. 2, vai al* ***67***. *Per la n. 3, vai all'* ***83***, *e per la n. 4 al* ***94***. *Se sceglie la n. 5, vai al* ***103***, *se la n. 6 vai al* ***115***. *E ancora una cosa. In qualunque porta egli entri... augurargli buona fortuna.*

89

C'era stato un tempo, e nemmeno troppo lontano, in cui Fire*Wolf vedeva la magia come qualcosa da evitare. Ma da quando aveva indossato, sia pure con riluttanza, i panni del padre, aveva scoperto che esistevano quasi altrettanti tipi di magia quanti erano gli dei nel cielo. La Gilda dei Negromanti traeva potere dagli spiriti dei morti, la Corporazione degli Alchimisti studiava la magia insita nei metalli e le forze occulte del corpo umano e le consorelle Gegum si diceva traessero il loro potere dalla stessa Madre Terra. Ben beni bar Jain, Mago Sciamano e capo dell'Ordine Sciamanico, per raggiungere i suoi scopi mistici attingeva il suo sapere dal

mondo della natura e delle piante. La magia che praticava era di un tipo molto differente da quella di Fire*Wolf. Se avessero unito le loro risorse, avrebbero forse potuto ottenere una combinazione di capacità in grado di volgere la battaglia contro i Demoni a loro favore.

Ma come convincere lo Sciamano che una simile alleanza era non solo fattibile, ma anche necessaria? Fire*Wolf conosceva solo di fama Ben beni bar Jain, che passava per essere un uomo dalla personalità spiccatamente eccentrica e molto poco influenzabile.

Avvicinarlo era piuttosto semplice. Si poteva andare a consultarlo dietro compenso al Tempio Sciamanico, a patto che si fornissero credenziali ragionevoli. Ma far colpo su di lui era tutt'altra cosa, anche se, in tempi così difficili, forse avrebbe potuto essere più disposto ad ascoltare.

*Forse sì, forse no. La prima possibilità è che Fire*Wolf si presenti al Tempio chiedendo udienza e confidando che gli dei delle Terre Selvagge guidino le sue parole. E se decide di tentare questa strada, vai al* ***123***. *Ma il nostro eroe sta seriamente meditando un piano assai più pericoloso. Perché se dovesse sfidare lo Sciamano a un duello tra maghi e vincerlo, avrebbe certamente l'autorità per imporre una collaborazione. Se decide per questa pazzia, vai al* ***111***.

90

Fire*Wolf camminò per il labirinto della Città Vecchia, battendo vicolo dopo vicolo, sempre più confuso.

Chiunque fermasse per chiedere informazioni non poteva aiutarlo più di chi lo aveva preceduto. E Fire*Wolf cominciava a essere stanco, la volontà fiaccata dalla frustrazione.
Eppure proseguì, confidando nella fortuna che lo aveva portato fin qui.

*E forse è un momento buono come un altro per fare un tiro di verifica per la FORTUNA. Se il tiro è favorevole a Fire*Wolf, allora il nostro è davvero fortunato, e tu vai al* ***70***. *Altrimenti, puoi continuare a tirare per la FORTUNA finché Fire*Wolf non ce la fa, ma ogni nuovo tiro - che riesca o meno - gli costerà comunque 10 punti di FORZA e 10 di RESISTENZA. Se è sfortunato al punto da perdere in questo modo tutta la FORZA e la RESISTENZA, Fire*Wolf si deprimerà tanto da arrivare a suicidarsi, e in tal caso vai al* ***13***.

91

Fire*Wolf udì un rumore provenire da un qualche punto davanti a lui: era acuto e piuttosto melodioso, simile all'allegro cinguettio di tanti uccellini...
...o topi!
L'orda lo colpì come un'enorme ondata: centinaia, migliaia di sudici roditori correvano a una tale velocità che l'impatto lo atterrò letteralmente.
Cominciò a menar colpi alla cieca, sapendo che non aveva molte probabilità di sopravvivere a un simile attacco, e sapendo anche che la semplice superiorità numerica segnava inevitabilmente il fato di un solo

uomo. Erano dappertutto: sul corpo, sul viso, sulle braccia. Fire*Wolf respirava appena.
Poi, più nulla. Scomparsi.
Fire*Wolf si rialzò, sorpreso e sollevato, perfettamente cosciente di essere stato sfiorato dalle le ali del Nero Angelo della Morte. Poi, man mano che lo squittìo del branco di topi si perdeva in lontananza, udì un altro rumore e il suo istinto affinato dalle Terre Selvagge gli disse che il pericolo non era ancora passato.
Era sempre buio nella fogna, ma ormai gli occhi di Fire*Wolf si erano abituati a tenui barlumi di fosforescenza, cosicché ora poteva appena intravvedere l'ombra incombente della sagoma che si stava scagliando su di lui, gli occhi che balenavano nell'oscurità, rossi e feroci. Anche questo era un topo, ma un topo mostruoso, una creatura enorme, da incubo, alto la metà di Fire*Wolf o forse di più. Non c'era da stupirsi che gli altri topi stessero fuggendo a quel modo.

*Ma per Fire*Wolf non c'è via di scampo: combattere o morire. Troverai le caratteristiche del ratto gigante nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Calcola l'esito di questo sfortunato incontro: se Fire*Wolf muore, vai al* ***13****; se riesce a uccidere il ratto, finalmente troverà il modo di uscire da queste terrificanti fogne: vai al* ***42***.

92

Le colonne non costituivano un ostacolo ma, a causa del numero e della densità, rendevano la sala una specie di labirinto. Fire*Wolf pensò più di una volta di aver

perso l'orientamento o di stare addirittura girando in tondo. Ma poi, improvvisamente, la foresta di pilastri si diradò, e lui si ritrovò in uno spazio aperto al centro del quale c'era un basamento sormontato da un grande trono di ebano finemente intarsiato. Sul seggio c'erano i simboli del potere regale: un mantello bordato di ermellino, una corona d'oro e uno scettro d'argento. Ma lo sguardo di Fire*Wolf fu distolto da queste reliquie e si fissò su un'altra, ben più macabra scoperta: ai piedi del trono giaceva il cadavere di un uomo, di cui il tempo aveva lasciato poco più dello scheletro.

*Una vista poco piacevole, ma Fire*Wolf cosa dovrebbe fare ora? Dovrebbe forse esaminare il cadavere? Se questa è la sua scelta, vai al* ***98***. *O dovrebbe più comodamente sedersi sul trono inseguendo illusioni di grandezza? Vai allora al* ***106***. *Deve forse indossare il mantello di ermellino? Vai al* ***112***. *O porsi sul capo la corona? Vai al* ***124***. *Deve raccogliere lo scettro? Vai al* ***118***. *Come ultima alternativa, naturalmente, potrebbe sempre ignorare questa interessante esposizione, che sembra chiamare guai, e tornare al* ***64*** *da cui può prendere un'altra direzione.*

93

Sole abbagliante.
Fire*Wolf era disteso, stordito ma senza aver subito danni, su una collinetta nel bel mezzo di un prato che dava sulla città. Come avesse raggiunto quel luogo proprio non lo sapeva, anche se la cosa doveva certa-

mente avere a che fare con un qualche incantesimo di teletrasporto.
Si alzò. Al suo fianco Doombringer vibrava, nuovamente attiva come spada telepatica ora che era fuori dall'influsso delle Alchimie Iniziatiche.

*Fire*Wolf si è guadagnato una solida base di 200 punti di POTERE riuscendo a sopravvivere alle Prove, più 25 punti per ogni nemico ucciso (o altrimenti sconfitto) nell'impresa. Gli resta inoltre l'uso di tutti gli oggetti magici che può aver trovato. Da quel prato tornerà in città, per formulare un piano che gli consenta di prevenire la minaccia della Stirpe dei Demoni. Se vuoi prendere parte alle sue meditazioni, vai al* ***73***.

94

*Scelta poco felice. Fire*Wolf si trova davanti quattro guerrieri dell'Ordine degli Alchyllers, che non sembrano affatto ben intenzionati nei suoi confronti. Basandoti sulle caratteristiche del tipico Alchyller che troverai nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro, calcola l'esito dello scontro. Se Fire*Wolf viene ucciso, vai al* ***13***.
Se invece riesce a sopravvivere, troverà 200 pezzi d'oro su ognuno degli avversari; dopodiché potrà tornare all' ***88*** *e scegliere un'altra porta.*

95

Osservò i cadaveri delle tre Guardie, provando un vago rimorso. Dopotutto stavano solo facendo il proprio

dovere. Ma la sua mente era occupata da questioni ben più urgenti, e per i sensi di colpa c'era poco spazio... Sentiva già il resto del drappello accorrere verso di lui, attratto dal rumore della lotta.

*Non sarà una scelta difficile. Fire*Wolf può tentare di uscire dal vicolo cieco in cui è intrappolato e giocare il tutto e per tutto contro le Guardie in arrivo, oppure può provare ad aprire un'altra porta nella speranza di trovare rifugio in una casa. Se si lancia verso le Guardie, vai al* ***55***; *se prova ad aprire un'altra porta, vai al* ***75***.

96

Ancora qualcuno che richiedeva i suoi servigi. Ma, come aveva detto la donna, poteva anche non trattarsi di una questione immediata. Fire*Wolf annuì lentamente. "Molto bene" disse. "Accetto".
Tanith rispose annuendo appena. "Allora vieni, ti porteremo alla Corporazione che cerchi senza perdere altro tempo".

Il che significa un viaggio fino al ***70***, *a cui ti recherai senza indugio.*

97

Il giovane ufficiale era cortese ma insistente. "Sono spiacente, Lord Xandine, ma il Generale è molto preso da affari di stato e non potrà ricevere nessuno almeno per un mese". E con un sorriso di disapprovazione aggiunse: "Nemmeno un personaggio palesemente importante come voi".

"Risparmia le adulazioni" ringhiò Fire*Wolf, tornando agli usi barbari malgrado i panni aristocratici che aveva vestito con un certo sforzo, vano a quanto pareva, per incutere rispetto ai militari. "Fra un mese sarà troppo tardi. Il motivo per cui sono qui ha a che fare con i Demoni".

"Ah, i Demoni" disse il giovane ufficiale con leggerezza. "Pare che un certo numero di persone si preoccupino di questo problemino da quando gli Astrologi del Regno hanno annunciato le Predizioni di Primavera. Ma posso assicurarvi, signore, che l'esercito ha la situazione perfettamente sotto controllo".

"Andate a dirlo ai cittadini di Belgardium!" disse Fire*Wolf tra i denti. Ma sapeva che non sarebbe servito a niente. Era evidente che quel giovane ufficiale, lì nel Quartier Generale dell'esercito, non stava facendo niente di più del suo dovere. Aveva ricevuto ordini di non lasciar disturbare il vecchio Generale Flogistino e li stava eseguendo alla lettera.

> *Ma, comprensibile o meno, per Fire*Wolf il risultato non cambia. Deve quindi cercare di corrompere l'ufficiale, e in questo caso vai al* ***107****, o cercare di minacciarlo? Se scegli la seconda ipotesi vai al* ***113****. L'alternativa, naturalmente, è ritornare al* ***73*** *e rivedere completamente i piani di Fire*Wolf.*

98

Il cadavere era giunto a un tale stadio di decomposizione che era difficile stabilire come fosse morto. Tuttavia, il teschio portava segni di violenza: la scatola cranica

era sbiancata e friabile, come se fosse stata sottoposta a un calore molto intenso. Ma non c'era modo di capire come ciò fosse potuto succedere, o cosa potesse averlo causato.

*Non è un granché come indizio, ma, almeno, Fire*Wolf ha controllato tutte le possibilità. Torna al* ***92*** *e decidi quale sarà la sua prossima mossa.*

99

L'arazzo nascondeva una porta.
Fire*Wolf fece per afferrare la maniglia, poi un qualche istinto gli disse di fermarsi.

Deve aprirla? Se sì, vai al ***72****; se no, vai al* ***59*** *per esplorare quello che resta della stanza, oppure all'****88*** *per provare un'altra porta.*

100

Dopo appena un attimo di indecisione, Fire*Wolf si lanciò nel vicolo. Come se si trattasse di un riflesso puramente meccanico, la Spada del Destino sembrò balzargli in mano, emettendo la consueta sonora vibrazione, con l'entità demoniaca racchiusa nel metallo che captava, come pregustandola, una nuova fonte di essenza vitale.
I sei giovinastri, sentendolo arrivare, si voltarono, ma non manifestarono alcun timore di fronte all'attacco. Uno di loro diede un secco comando alla pantera addestrata, che si voltò con rapidità tutta felina e cominciò a balzare verso Fire*Wolf.

*Così Fire*Wolf dovrà prima misurarsi con il grosso felino, per poi salvare il vecchio, affrontando i suoi aggressori. Troverai le caratteristiche della pantera nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. In base a queste, calcola i risultati che determineranno l'esito dello scontro. Se Fire*Wolf perisce, cosa che non è affatto improbabile, vai al* ***13***. *Se invece abbatte la pantera, come è potenzialmente in grado di fare, vai al* ***10***.

101

Fire*Wolf continuò ad avanzare incespicando; gli occhi si erano gradualmente abituati alla tenue fosforescenza che aderiva alle pareti della fogna, riuscendo così a distinguere qualcosa, anche se vagamente, a un passo o due di distanza.

Continuò a camminare per un tempo che gli sembrò infinito, finché non provò una stretta ai polmoni che lo mise in allarme: qualcosa non andava. Per un attimo non seppe dire cosa stesse succedendo, ma, man mano che la stretta aumentava trasformandosi gradualmente in una sensazione di bruciore accompagnata da nausea e vertigini, si rese conto che quei sintomi erano dovuti all'effetto di un gas. Capì di essere entrato in una zona impregnata di vapori velenosi, ma non poteva sapere per quanto questa si estendesse, in avanti o indietro.

Che fare?

*Fire*Wolf non può fare gran che, effettivamente, tranne proseguire e sperare di uscire dalla zona avvelenata prima che i gas lo uccidano. È fondamen-*

*talmente una questione di resistenza fisica, perciò fai un tiro di verifica per la RESISTENZA. Se il risultato è sfavorevole a Fire*Wolf, vai al* **13**; *se invece il nostro ce la fa, vai al* **42**.

102

Nel momento in cui toccò la gemma, Fire*Wolf capì, e l'idea del suo agghiacciante destino riempì la sua mente. La gemma era effettivamente magica, uno dei più potenti artefatti che avesse visto in vita sua. Ma era anche frutto di una maledizione, oscuro sortilegio che si rivolgeva contro se stesso, creando un orrore inesorabile.

*Da questo momento fino alla sua morte, tanta sarà la FORZA che la gemma assorbirà a Fire*Wolf, che l'entità di tutte le ferite che infliggerà ai suoi nemici verrà dimezzata, e l'entità di quelle che loro infliggeranno a Fire*Wolf verrà raddoppiata. Come per la Spada del Destino, non c'è modo di liberarsi della gemma, ma fortunatamente essa NON seguirà il possessore di reincarnazione in reincarnazione. E ora, se vuoi scoprire quanto riuscirai a sopravvivere con un tale fardello, vai al* **76**, *oppure al* **92**.

103

*Scelta poco felice. Fire*Wolf si trova davanti quattro guerrieri dell'Ordine degli Alchyllers, che non sembrano affatto ben intenzionati nei suoi confronti. Basandoti sulle caratteristiche del tipico Alchyller che troverai in fondo al libro, calcola l'esito dello*

*scontro. Se Fire*Wolf viene ucciso, vai al* ***13***. *Se invece riesce a sopravvivere, troverà 200 pezzi d'oro su ciascuno degli avversari; dopo di che potrà tornare all'* ***88*** *e scegliere un'altra porta.*

LA FORTEZZA REALE

104

L'imponente Fortezza di Re Voltar il Magnifico si innalzava stagliandosi contro il cielo su di un'altura che dominava la periferia di Pelimandar. Anche alla luce del giorno, il suo aspetto era tenebroso. Un secolo dopo che il Re era piombato nel suo mistico sonno, il Reggente del momento ordinò che l'intero edificio fosse avvolto in luttuosi drappi neri, in segno di rispetto.
Fu un'opera enorme, che tenne occupati telai e tessitori per quasi sette anni. Ma, perlomeno, quando il lavoro fu ultimato, qualcuno ebbe il buon senso di farlo perfezionare ai membri della Gilda degli Alchimisti, cosicché i grandi drappi di tessuto nero erano giunti fino a quel giorno inalterati da pioggia, neve o gelo, mantenendo il loro tetro colore nonostante il sole e, in generale, resistendo alle forbici e ai coltelli dei cacciatori di reliquie.
Di notte, quando Fire*Wolf vi si avvicinò, la Fortezza ammantata di nero si presentava veramente come la costruzione che ci si aspetterebbe di vedere in un incubo. Ma ciò che Fire*Wolf trovava più inquietante dell'aspetto era il rumore che proveniva dall'edificio. L'enorme manto nero, con la sua intelaiatura, scricchiolava e strideva, gemeva e mugghiava, e, con fischi, schianti e rimbombi, sbatteva e schioccava come un'immensa vela esposta ai quattro venti, creando un incessante e cacofonico insieme di suoni che sembrava quasi annunciare l'apocalisse.

La Fortezza, comunque, era risaputamente poco sorvegliata. Sebbene ufficialmente fosse il centro della vita amministrativa del Regno, il Consiglio Supremo si riuniva altrove e Olric divideva il suo tempo tra il Monastero dei Clementini e il Palazzo della Reggenza. La grande Fortezza di Voltar era diventata un mausoleo, e come tale richiedeva poco più di una guardia d'onore. Si sapeva anche che all'interno era rimasto pochissimo che potesse avere qualche valore, e il corpo, né morto né vivo, di Voltar era sufficientemente protetto dal labirintico sviluppo del palazzo stesso, per non parlare della fitta rete di incantesimi che nel corso dei secoli era stata intessuta attorno al santuario più interno dalle varie generazioni di Maghi del Regno.
Era quella rete di sortilegi che in questo preciso momento impensieriva di più Fire*Wolf. Sapeva che non avrebbe avuto grosse difficoltà a superare le guardie. Neppure il labirinto interno lo preoccupava troppo, dal momento che era riuscito a procurarsi (a un prezzo esorbitante) una mappa della Fortezza da un avido archivista della Corporazione Massonica. Ma le antiche magie erano un'altra faccenda. Le loro maglie erano state disposte in modo che solo il Cavaliere Reggente e quei membri del Consiglio Supremo che possedevano le chiavi mistiche potessero entrare. Tranne nei brevi momenti in cui venivano neutralizzate, cosa che avveniva solo per certe cerimonie di stato in cui si permetteva al pubblico di vedere il Re dormiente, gli incantesimi sbarravano il passo a chiunque altro, ed erano particolarmente efficienti nel ridurre a brandelli chi persisteva nell'intento.

La Fortezza di Re Voltar

Ora però era un mago anche lui, anche se un po' riluttante. Grazie ad abilità e coraggio sarebbe dovuto riuscire ad aprire una breccia nelle difese. Così Fire*Wolf si strinse nella sua veste e avanzò verso la sorte che lo attendeva.

*E sarà la sorte, infatti, a decidere cosa accadrà ora. Fai un tiro di verifica per la FORTUNA del nostro eroe. Se il risultato è favorevole a Fire*Wolf, vai al **108**; altrimenti, vai al **119**.*

105

Fire*Wolf imprecò, colmo di rabbia e di frustrazione. Erano già passati quattro giorni da quando aveva fatto formalmente richiesta per ottenere un'udienza col Cavaliere Reggente. Quattro giorni da quando era stata consegnata la missiva con il sigillo dei Xandine. E ora questa!
Il messaggio su pergamena era tanto cortese da risultare quasi incomprensibile, ma la risposta avrebbe potuto essere riassunta in sei parole: "Olric è troppo occupato per riceverti".

*Così la via della richieste formali finisce qui. Ora Fire*Wolf dovrà ritornare all'**86**, o addirittura al **73** per imboccarne un'altra.*

106

Fire*Wolf appoggiò cautamente il suo didietro sul sedile del trono. Per un po' non accadde nulla, così si rilassò e si appoggiò allo schienale, meditando brevemente su come un semplice trono potesse dare a chi vi sedeva

sopra la curiosa sensazione di essere il padrone dell'universo.
Poi, d'un tratto, diede in un balzo e si mise a ululare. Sembrava che gli stesse andando a fuoco il sedere!
Sul momento pensò che le cose stessero letteralmente così e si voltò immediatamente per vedere se davvero le fiamme si levavano dal suo fondoschiena. Di fiamme, però, nemmeno l'ombra; a poco a poco il dolore intenso si placò e la parte rimase solo intorpidita.

*Lezione imbarazzante, che gli costerà 15 PUNTI DI VITA, senza contare una certa difficoltà nel sedersi che perdurerà per un bel pezzo. Se la perdita uccide Fire*Wolf, vai al* ***13****; altrimenti, ritorna con cautela al* ***92****, dove il nostro eroe potrà scegliere un'altra possibilità.*

107

Per un attimo il giovane ufficiale restò sbigottito. Poi il suo viso si fece paonazzo per l'indignazione. "Voi fate torto al vostro rango, Lord Xandine" disse, in un sussurro; poi, ad alta voce, chiamò: "Guardie!"
Fire*Wolf si vide immediatamente circondare da soldati che ebbero ragione di lui con poche mosse esperte. Pochi minuti dopo, in una cella della caserma, si ritrovò a riflettere sull'idiozia di quel tentativo di corruzione di un uomo onesto.

*Naturalmente non verrà lasciato in prigione per sempre, per quanto indignato il giovane ufficiale possa essere. Dopotutto Fire*Wolf è aristocratico per nascita, e questo ha un certo peso in una società*

organizzata in classi come quella di Harn, ma la libertà gli costerà una robusta somma di pezzi d'oro. Quando l'avrà riacquistata, si sarà bruciato qualsiasi possibilità di avvicinare il Generale Mandar. Torna quindi al **73** *e lascia che riesamini la sua situazione.*

108

All'interno la Fortezza era illuminata, ma la luce era fioca. Dalle loro nicchie nelle pareti, le piccole lampade a olio proiettavano ombre minacciose. Ma la mappa che Fire*Wolf aveva acquistato a caro prezzo si era rivelata esatta e gli permetteva di muoversi in quell'intrico di corridoi senza imbattersi né in difficoltà né in agguati.

Re Voltar dormiva al centro di quell'incombente mausoleo, con quattro golem - perennemente vigili - di guardia agli angoli del suo letto. Ma prima di riuscire a raggiungere la sala centrale rimaneva da oltrepassare quella rete di antichi sortilegi, la cui peculiarità, si diceva, era quella di risultare diversi per ogni uomo che cadeva nelle loro maglie.

Fire*Wolf sapeva di essere ormai prossimo ai limiti della protezione, ma non c'era niente che facesse pensare ad un pericolo imminente: quei corridoi sembravano esattamente uguali a tutti quelli che aveva percorso senza problemi fino a quel momento. Eppure...

Fire*Wolf sentì un rumore.

Si girò. A pochissimi metri da lui c'era una mantìcora perfettamente viva, gli occhi semiumani accesi da vam-

pe rossastre, la coda a scaglie ben tesa, e gli artigli retrattili che scattavano in posizione per l'attacco.

*Una sorpresa non particolarmente piacevole, e puoi star certo che non sarà nemmeno l'ultima che questo luogo riserverà al nostro eroe. Le caratteristiche della mantìcora sono nella "Tabella delle Caratteristiche" alla fine del libro. Se Fire*Wolf muore nello scontro, vai al **13**. Se riesce a sopravvivere, puoi proseguire andando al **120**.*

109

Sole abbagliante.
Fire*Wolf era a terra stordito, ma senza aver subito altri danni, in cima a una collinetta nel bel mezzo di un prato che dava sulla città. Come avesse raggiunto quel luogo proprio non lo sapeva, anche se la cosa doveva certamente avere a che fare con un qualche incantesimo di teletrasporto.
Si alzò. Al suo fianco, Doombringer vibrava nuovamente attiva come spada telepatica, ora che era fuori dall'influsso delle Cripte dei Negromanti.

*Fire*Wolf si è guadagnato una solida base di 200 punti di POTERE riuscendo a sopravvivere alle Prove, più 25 punti per ogni nemico ucciso (o altrimenti sconfitto) nell'impresa. Gli resta inoltre l'uso di tutti gli oggetti magici che può aver trovato. Da quel prato tornerà in città, per formulare un piano che gli consenta di prevenire la minaccia della Stirpe dei Demoni. Se vuoi prendere parte alle sue meditazioni, vai al **73**.*

110

Boccheggiante e piegato in due, Fire*Wolf quasi non si accorse della porta che si aprì dietro di lui.

"Che c'è?" chiese una voce bruscamente. "Cosa diavolo sta succedendo qui?"

Il giovane ufficiale si irrigidì sull'attenti. "Chiedo scusa Generale Mandar. Un problemino con qualcuno che voleva vedervi".

"Vedo" commentò seccamente il Generale. "Buttatelo fuori e fate in modo che non ci dia altre seccature".

*Un episodio molto poco onorevole per il nostro eroe. E così Fire*Wolf si è bruciato ogni possibilità di avvicinare il Generale Mandar. Quando sarà riuscito a riprendere fiato, torna al **73**, dove potrà battere un'altra strada.*

111

Due occhi scuri brillarono nel volto coperto di rughe. "Un duello tra maghi?" chiese Ben beni bar Jain. "Saranno quasi vent'anni che non ricevo una simile sfida!"

"Ma la accettate, Sommo Maestro? chiese Fire*Wolf in tono ansioso.

Erano seduti l'uno di fronte all'altro a un piccolo tavolo e si trovavano in una sala delle udienze del Tempio Sciamanico. Bar Jain era decisamente più vecchio e più piccolo di quanto Fire*Wolf si era immaginato. Aveva la carnagione scura e portava una giubba fatta a mano che si addiceva più a un contadino o a un mercenario che al capo spirituale dell'Ordine degli Sciamani.

"Posso forse osare rifiutarla, Lord Xandine?" chiese bar Jain. "Perché se rifiutassi, potente Mago quale sei, di certo mi ridurresti in cenere con un semplice gesto del mignolo".
"Quindi accettate" concluse Fire*Wolf.
"Ho forse detto questo? Può essere. Come potrebbe svolgersi questo duello?"
Fire*Wolf inspirò profondamente. "Potranno essere utilizzati tutti gli incantesimi di base tranne il Dardo Avvelenato, ma nessun oggetto magico". Doombringer, al suo fianco, emise un sordo lamento. "Il duello terminerà quando uno dei due avrà perso metà dei suoi PUNTI DI VITA, abbia esaurito il suo POTERE o non sia riuscito a lanciare l'incantesimo che ha scelto. Quella di tali condizioni che si verificherà per prima determinerà le sorti dell'incontro".
"Sembra ragionevole" commentò bar Jain. "Ma quale sarà la posta in gioco?"
Questa, naturalmente, era la parte più difficile. Fire*Wolf sapeva esattamente cosa chiedere, ma cosa poteva offrire per invogliare il vecchio Sciamano? Doveva avere oro in quantità e l'unico artefatto che poteva trovare appetibile era la Spada del Destino, che Fire*Wolf non avrebbe potuto dargli nemmeno volendo. C'era una sola alternativa praticabile. Fire*Wolf sapeva che se avesse perso il duello avrebbe pagato cara la proposta che stava per fare, ma doveva tentare.
Dopo una breve esitazione disse: "Per parte mia, voglio solo il vostro aiuto in un'impresa che devo portare a termine. Posso dirvi fin d'ora che se quest'impresa avrà successo, sarà un grande beneficio per il Regno".
"Bene" disse prontamente bar Jain. "E se vinco?"

"Vi cederò tutto il POTERE che mi resta" replicò Fire*Wolf con cupa determinazione.

*Che il nostro eroe sia completamente impazzito? È possibile, ma ormai la frase fatidica è pronunciata e bar Jain si è già dichiarato d'accordo. Se Fire*Wolf perde, dovrà ritornare alle Cripte del Terrore per ricostituire la sua riserva di POTERE (il punto di partenza sarà il* **74** *o il* **6** *a tua scelta). Se vince, vai al* **125**. *E ora calcola l'esito del duello.*

112

Si avvolse nel mantello di ermellino e, immediatamente, provò una meravigliosa sensazione di conforto.

*Non c'è da meravigliarsene. Fire*Wolf ha scoperto un Mantello Risanante. Il meraviglioso indumento reintegrerà tutti i PUNTI DI VITA, suoi o di chiunque lo indosserà dopo un combattimento. Ma non immediatamente: Fire*Wolf dovrà sopravvivere ancora per tre paragrafi dopo quello in cui ha inizialmente perso i PUNTI DI VITA prima che il mantello faccia il suo effetto. Ciò nondimeno, questa rimane una gradita scoperta, e molto utile. E ora torna al* **92** *e decidi quale sarà la sua prossima mossa.*

113

Senza soffermarsi a riflettere sulle possibili conseguenze, Fire*Wolf si lasciò prendere dagli istinti barbari forgiati nelle Terre Selvagge e afferrò l'ufficiale alla gola. L'uomo, disarmato e preso alla sprovvista, reagì ugualmente con prontezza. Fire*Wolf vide il ginocchio partire

dal basso, e immediatamente il dolore lanciante all'inguine lo fece piegare in due, in preda a conati di vomito. Prima che potesse riaversi, l'ufficiale gli assestò anche un violento pugno allo stomaco.
Molti al suo posto sarebbero crollati, ma Fire*Wolf, ormai indurito dalle battaglie, irrigidì i muscoli, assorbendo il colpo, e ricambiò il servizio con un diretto alla tempia.
In un attimo i due erano avvinghiati l'uno all'altro, a sbatter e spaccar i mobili dell'ufficio come due bestie inferocite che si contorcono in una lotta mortale.

A parte il fatto che, per una volta, il combattimento non sarà all'ultimo sangue. Troverai le caratteristiche del giovane ufficiale nella "Tabella" in fondo al libro.
*Il combattimento finisce nel momento in cui uno dei due contendenti scende al di sotto dei 50 PUNTI DI VITA. Se questo sarà Fire*Wolf, vai al **110**. Se a cedere sarà l'ufficiale, vai al **121**.*

114

Si rivelò la peggiore decisione che Fire*Wolf avesse mai preso. La sua prima domanda, portata a voce da un messaggero, era indirizzata al Segretario dei Reali Servizi Pubblici, e per tutta risposta gli fu riferito che doveva essere presentata una domanda scritta.
Fire*Wolf lo fece, ma la missiva gli ritornò con la richiesta di una domanda in triplice copia. Non essendo mai stato uno studioso, Fire*Wolf ingaggiò uno scrivano, e due giorni dopo spedì i papiri al completo. Passò una settimana prima che ricevesse un avviso che lo infor-

mava di essersi rivolto al ministero sbagliato, e suggeriva di mettersi in contatto con il Segretario Generale della Commissione per i Beni Antichi.
Cominciando a spazientirsi, Fire*Wolf fece anche questo, per poi venire a sapere che la Commissione aveva delegato parte dei suoi compiti al Comitato degli Affari Reali, a cui doveva rivolgersi con una nuova richiesta scritta.

*Intanto, il tempo passa. Se pensi che Fire*Wolf debba continuare su questa strada, vai al* ***122****; in caso contrario, può decidere di provare a entrare di soppiatto nella fortezza passando al* ***104****. Oppure, può gettare la spugna e decidere per un'alternativa totalmente diversa tornando al* ***73****.*

115

Fire*Wolf sospirò, sollevato. La stanza in cui era entrato era vuota, salvo per una cosa. Su di un piedistallo centrale, appoggiato su un cuscino di velluto, c'era un globo d'oro. Prima ancora di toccarlo, Fire*Wolf avvertì, con una sensazione di freddo, le vibrazioni del suo potere mistico.

Un ritrovamento di notevole valore, sempre che il nostro eroe sopravviva abbastanza a lungo da portarlo fuori di qui. Si tratta del Globo dell'Invincibilità, un oggetto, probabilmente l'unico, in grado di garantire l'invulnerabilità, sia pur limitata, agli attacchi dei Demoni. Troverai la spiegazione completa nella "Tabella dei Responsi e Oggetti Magici" in fondo al libro. Per ora, rallegrati del ritrovamento e vai all' ***88*** *per scegliere un'altra porta.*

116

Il viaggio da Pelimandar ai piedi della catena montuosa che separava Harn dalla vicina Kaandor durò tre giorni. Fire*Wolf guardò le cime scoscese con un crescente senso di sconforto. Non meno di quattro esperti gli avevano assicurato che un viaggiatore, da solo, sarebbe riuscito a superare i passi innevati in questo periodo dell'anno, purché fosse ben equipaggiato. Ora, vedendo per la prima volta le impervie montagne torreggiare su di lui, Fire*Wolf era ben lungi dal sentirsi fiducioso.

*Dovrebbe egli, dunque, tornare indietro? Se sì, torna al **73**, dove potrà considerare altre possibilità. Se decidi di proseguire, passa rapidamente al **126**.*

117

Olric, il Cavaliere Reggente, non era un uomo comune. Prima di venire eletto alla sua carica era stato monaco e mistico, e si diceva che anche adesso dividesse il suo tempo tra il Monastero di Saint Clement, di cui era tuttora il capo spirituale, e il Palazzo della Reggenza. Entrambi gli edifici erano situati alla periferia di Pelimandar. Ma in quale dei due conveniva tentare di infiltrarsi?

*Già, in quale dei due? Entrare nel Monastero potrebbe rivelarsi più facile che non nel Palazzo: se questa sarà la scelta di Fire*Wolf, andrai al **130**. Ma il nostro eroe non farebbe ancora più colpo se riuscisse nel compito più difficile? Se dunque sceglie di tentare la sortita al Palazzo, vai al **143**.*

118

Le dita di Fire*Wolf si chiusero sullo scettro. Immediatamente tutto ciò che lo circondava svanì con un'esplosione di luce azzurra e chiarissima, ma senza un suono.

È la morte? Forse no, perché il nostro si ritroverà al ***109****.*

119

Che iella! Nonostante si fosse avvicinato furtivamente e avesse preso ogni precauzione, Fire*Wolf si trovò faccia a faccia con due delle lugubri guardie che sorvegliavano quell'enorme sepolcro che era la Fortezza.
Ormai era troppo tardi per scappare, quindi fece l'unica cosa possibile, e si trovò in pugno la Spada del Destino.

*Troverai le caratteristiche delle guardie di Re Voltar in fondo al libro nella "Tabella della Caratteristiche". Dato che Fire*Wolf non ha intenzione di ucciderle, se riuscirà a portare i loro PUNTI DI VITA sotto a 20, le metterà in fuga. Le guardie, in compenso, faranno di tutto per uccidere lui. Se ci riescono, vai al* ***13****. Altrimenti torna al* ***104*** *e procedi come se il tiro di verifica per la FORTUNA fosse risultato favorevole e Fire*Wolf.*

120

Ansimando per lo sforzo, Fire*Wolf, osservò il corpo sanguinante della mantìcora che giaceva ai suoi piedi. Anche da morto, il mostro sembrava perfettamente reale. Eppure, lui sapeva che doveva essere frutto di un artificio, soltanto un sottile filo di quell'antica tela che

proteggeva il dormiente Re Voltar. Quali altri orrori lo aspettavano, si chiedeva Fire*Wolf.
Ma la sua natura barbara, poco incline all'introspezione, lo spinse a rinfoderare la spada e proseguire.
Un istante dopo, però, si accorse di avere un problema realmente serio.

*Il problema di Fire*Wolf è che la mappa con cui si orienta non corrisponde più alla realtà che lo circonda. Essendo anche lui mago, il nostro può intuire che la causa del problema è un'Illusione magica, lanciata per alterare le percezioni della realtà di chi sia giunto fin lì. Per dissolvere l'incantesimo sono necessari sforzo di volontà, determinazione ferrea, e spirito di sacrificio. Fire*Wolf, infatti, potrà procedere solo se è disposto a distruggere (nel vero senso della parola) uno degli oggetti magici in suo possesso, da cui resta esclusa soltanto la Spada del Destino. Se finora non è riuscito a impossessarsi di nessun artefatto di questo tipo, lo sfortunato mago riuscirà a proseguire solamente al prezzo di metà dei suoi PUNTI DI VITA attuali. Una volta pagato il doloroso tributo, vai al **127**.*

121

"Cosa sta succedendo qui?"
Fire*Wolf si scostò dal corpo riverso a terra del giovane ufficiale e si rialzò con un certo imbarazzo. La corporatura massiccia, i capelli grigi tagliati a spazzola e la voce roca permisero a Fire*Wolf di identificare il personaggio

anche se non aveva i gradi sull'uniforme. Si trovava di fronte al Generale Mandar in persona.
Sforzandosi di non far apparire l'affanno, disse: "Sono Lord Xandine, Generale. Desidero parlarvi".
"Ah, un aristocratico. E mago oltretutto, a giudicare dall'abito. Ebbene signore, vogliate comportarvi come tale, astenendovi dall'aggredire i miei ufficiali!" Il tono era irato, ma il suo sguardo tradiva un'ombra di compiacimento. Era chiaramente uno che apprezzava i confronti diretti e ammirava i vincitori.
"Il vostro ufficiale si riprenderà subito" disse Fire*Wolf con indifferenza. "Ma non sarà così per le minacce che gravano su Harn".
"Cosa sapete delle minacce che... " il Generale si fermò di colpo, un'interrogativo sul volto. "Xandine avete detto? Lo stesso Xandine che ha affrontato il Reggente dei Demoni a Belgardium?
Fire*Wolf annuì.
"Perché non l'avete detto prima? Sono settimane che vi sto facendo cercare per tutto il regno". Diede un'occhiata al caos dell'ufficio. "Meglio che entriate. Qui non ci si può nemmeno sedere".
Fire*Wolf lo seguì in un tipico ufficio militare in cui, nonostante l'arredamento spartano, c'era almeno qualche sedia e un armadietto da cui il Generale estrasse una bottiglia e due bicchieri.
"Avete detto che avete mandato degli uomini a cercarmi?" chiese Fire*Wolf, mentre il Generale riempiva generosamente i bicchieri.
"Certamente. Avete incontrato da vicino un Demone e siete sopravvissuto, quindi potreste portare informazio-

ni preziose. È necessario raccogliere tutti gli elementi possibili prima che inizi la battaglia".
"Quindi riconoscete che ci sarà un attacco?"
"Siete stato a Belgardium. Cosa ne pensate? Devo ammettere che dopo le prime predizioni avevo qualche dubbio, ma ora non più. Presto saremo in guai seri".
Fire*Wolf accettò il bicchiere che il Generale gli stava porgendo. Il liquore era dolce, ma molto forte. "L'esercito saprà affrontare la situazione, Generale Mandar?"
"Abbiamo i nostri piani e la nostre strategie, Xandine. Gli uomini sono ben addestrati e il loro morale è alto. Abbiamo illimitato accesso alle casse del Regno e la piena collaborazione dei maghi".
"Questo non risponde alla mia domanda".
"Finora l'esercito non è mai riuscito a respingere i Demoni" sbottò Mandar. "Se questa volta ci riusciremo, sarà a costo di molte vite".
"E se" disse Fire*Wolf, "l'attacco potesse essere evitato? Se i Demoni non lanciassero mai la loro offensiva?"
"Sarei disposto a correre col sedere di fuori attorno al Tempio in omaggio a Minerva per ottenere questo!" disse il vecchio Generale con il suo tono ruvido e rauco.
"Forse potremmo risparmiare alla dea una simile vista" osservò Fire*Wolf.
Il Generale lo fissò. "A sentirvi si direbbe che abbiate un piano".
Fire*Wolf annuì. "Giocare d'anticipo".
Il Generale Flogìstino si strinse nelle spalle. "Abbiamo considerato anche questo. Non funzionerebbe. Non riusciremmo mai a portare gli armamenti necessari oltre le montagne, nemmeno se i passi fossero praticabili".

"Non pensavo a un attacco in piena regola" disse Fire*Wolf. "Mio padre era un Mago Kaandor, nemico giurato della Casa regnante. Prima di morire mi disse che gli Harkaan avevano stretto una oscura alleanza con la Stirpe di Demoni. In passato quegli esseri attaccavano seguendo solo il loro demonico capriccio ed erano una piaga per il paese, ma in pratica non erano più devastanti di una calamità naturale, quale può essere un terremoto o una tromba d'aria. Questa volta avranno la guida della Casata degli Harkaan. Se Harn dovesse soccombere, sarebbe per sempre: gli Harkaan mirano alla sua schiavitù".
"Questo complica ulteriormente la situazione" disse cupo Mandar, quasi sussurrando.
"Indubbiamente, ma potrebbe anche semplificarla" continuò Fire*Wolf. "Perché questo potrebbe voler dire che se riusciamo a eliminare il principe Harkaan, l'invasione dei Demoni non ci sarà affatto".
"Stai forse dicendo che dovremmo assassinare il sovrano del regno nostro vicino?"
"Non noi, Generale, io. Con il vostro aiuto".
Il silenzio che seguì si prolungò per un tempo interminabile. Poi il Generale disse: "Qual è l'aiuto che mi chiedete?"
"Prima di tutto che mettiate al corrente di questo piano il Cavaliere Reggente e lo convinciate che è nell'interesse nazionale. Secondo, che io possa rimanere a Harn nel caso che la mia missione abbia successo, malgrado la mia discendenza Kaandor. Terzo, che istruiate tre uomini ben addestrati affinché mi accompagnino a destinazione. Quarto, che un contingente venga distaccato ai piedi della catena montuosa per fermare un'e-

ventuale tentativo di inseguirci nel caso che la missione abbia avuto successo. Questo è tutto".
"Accordato!" disse prontamente Mandar. "Perlomeno quanto è in mio potere. Se riuscirò o meno a convincere Olric è ancora nelle mani degli dei. Ma vedremo".

*Ed è ciò che faremo immediatamente. Tira due dadi. Con un punteggio dal 2 al 4 vai al **128**, con uno superiore al 4, al **142**.*

122

La risposta del Comitato giunse con sorprendente rapidità: gli fu portata dal messaggero stesso sulla via del ritorno. Era una lettera proveniente dall'ufficio del Direttore dei Pubblici Archivi, in cui ci si rivolgeva a Fire*Wolf in termini molto cortesi.
Malauguratamente, come ebbe a scoprire, il Direttore dei Pubblici Archivi era morto la settimana precedente e non era stato ancora nominato il sostituto. Tuttavia, l'Assistente gli fu di grande aiuto, suggerendogli di mettersi in contatto con il Segretario dei Reali Servizi Pubblici.

*Fire*Wolf non approda a nulla. Fortunatamente, può ancora decidere di entrare furtivamente nella Fortezza andando al **104**. Oppure, può ancora gettare la spugna e decidere per un'alternativa totalmente diversa tornando al **73**.*

123

Il Tempio Sciamanico di Lilethus, imponente struttura di massicci blocchi di pietra grezza, contrastava netta-

mente con le linee classiche del Tempio di Minerva, che sorgeva a non più di sei o settecento metri di distanza. Tuttavia, anche in quell'ambiente dominato dalla figura maschile si ritrovava una rappresentazione della dea: su uno dei lati dell'entrata era posta un'aggraziata statua di marmo in onore di Minerva.

All'interno del Tempio, però, il posto d'onore spettava a Lilethus. Le sale traboccavano delle raffigurazioni del dio, accigliato e minaccioso, potente, muscoloso, terreno. Tra queste, Fire*Wolf si sentiva stranamente a suo agio. Gli ricordavano gli dei della sua giovinezza nelle Terre Selvagge.

Sebbene fosse aperto al pubblico, il Tempio non dava l'idea di avere una precisa organizzazione. Le simpatie dei visitatori andavano prevalentemente a Minerva e, nonostante l'apparenza di laboriosa attività, il Tempio Sciamanico era frequentato soprattutto da monaci dell'ordine di Lilethus o Maghi e Sciamani a pieno titolo.

In mancanza di un'idea migliore, Fire*Wolf fermò uno di questi e gli chiese come avrebbe potuto incontrare Ben beni bar Jain.

"Dietro quella porta" disse l'uomo indicandola, poi proseguì in tutta fretta per la sua strada.

Fire*Wolf seguì l'indicazione. Non sapeva cosa aspettarsi aprendo la porta, ma certo non quello che vide: due monaci impegnati in una partita a dadi.

Fire*Wolf tossì educatamente e uno dei due lo guardò. "Cosa posso fare per te, Mago? O abbiamo un Guerriero?"

"Forse tutti e due" disse Fire*Wolf. "Vorrei vedere lo Sciamano Ben beni bar Jain".

"Come chiunque altro qui" osservò il monaco. "Il problema è: lui vuole vedere te?"
Dato che mentendo non avrebbe ottenuto niente, Fire*Wolf scosse il capo.
"Allora il tuo è un problema serio" disse il monaco, "perché sarà improbabile che lui trovi il tempo per riceverti".
"Improbabile?"
"Improbabile ma non impossibile. Hai forse qualche influenza presso chi può farsi ascoltare da lui?"
"Sono straniero a Pelimandar. Non conosco nessuno che possa farsi ascoltare da lui".
Il monaco sorrise. "Sì, invece. Io posso farmi ascoltare da lui, essendo suo cugino". Alzò una mano per prevenirlo. "Ma è inutile tentare di corrompermi, perché noi monaci siamo votati alla povertà. Un vero peccato".
Fire*Wolf ricambiò il sorriso. "Come posso, dunque, influenzarti a mio favore, nobile Monaco?"
Lo sguardo del cugino di bar Jain si spostò per un attimo sui dadi. "Tu hai l'aria del giocatore, Straniero, e io non ne ho certo solo l'aria. Se riesci a battermi ai dadi, ma bada che sia un tiro regolare, niente magia, Pietre della Fortuna o cose del genere, ti farò ricevere".
"D'accordo!" rispose prontamente Fire*Wolf.

*L'eccentricità in questi ordini monastici sembra essere la regola, ma almeno il nostro eroe ha una possibilità di proseguire nel suo intento. Tutto si risolverà con un tiro secco. Lancia due dadi per il monaco, e poi due per Fire*Wolf. Nessuno dei due tiri deve essere modificato. Se il punteggio del monaco è*

*maggiore, Fire*Wolf perde qualsiasi possibilità di farsi ricevere dallo Sciamano e dovrà tornare al* ***73*** *per prendere una nuova decisione. Se vince Fire*Wolf, complimentati con lui e vai al* ***125***.

124

Cautamente, Fire*Wolf si mise in testa la corona. Con suo grande stupore, trovò che gli andava a pennello. Forse un po' troppo, poiché quando tentò di toglierla non ci riuscì.
E intanto la corona diventava sempre più calda...

*Troppo calda per sentirsi a suo agio. Ti risparmierò l'agonia di dettagliate descrizioni: di come la corona maledetta diventi rosso incandescente e poi bianca, ustionando la pelle, la carne e infine giunga all'osso in un'esplosione di genuino terrore, man mano che il cervello di Fire*Wolf inizia a sciogliersi e a colare disgustosamente dalle orecchie. Molto meglio suggerirti semplicemente di andare al* ***13***.

BAR JAIN, IL MAGO SCIAMANO

125

"Devo congratularmi con te" disse con fare espansivo lo Sciamano Ben beni bar Jain. "Pochi possiedono l'abilità e la fortuna necessarie per conseguire questi risultati. A questo punto mi pare evidente che desideri qualcosa da me, così forse ora vorrai dirmi di cosa si tratta".

"Il mio nome è Lord Xandine" cominciò Fire*Wolf.

"Xandine? Lo stesso Xandine che ha affrontato il Reggente dei Demoni a Belgardium?"

Fire*Wolf annuì.

"Non c'è da stupirsi se sei riuscito a impressionarmi" gli disse bar Jain. "Sei venuto a portare il tuo aiuto affinché il Regno sfugga all'attacco dei Demoni?"

"Quindi riconoscete che ci sarà un attacco?"

"Hai visto Belgardium. Penso che questo non lasci adito a dubbi. Comunque le nostre predizioni coincidono con quelle degli Astrologi del Regno".

"L'esercito saprà affrontare la situazione?"

"L'esercito non è mai riuscito a respingere i Demoni".

"E se" disse Fire*Wolf, "l'attacco potesse essere evitato? Se i Demoni non lanciassero mai la loro offensiva?"

"A sentirti si direbbe che hai un piano" disse lo Sciamano in tono grave.

Fire*Wolf annuì. "Giocare d'anticipo. Mio padre era un Mago Kaandor, nemico giurato della Casa regnante. Prima di morire mi disse che gli Harkaan avevano stretto

una oscura alleanza con la Stirpe dei Demoni. In passato quegli esseri attaccavano seguendo solo il loro demonico capriccio ed erano una piaga per il paese, ma in pratica non erano più devastanti di una calamità naturale quale può essere un terremoto o una tromba d'aria. Questa volta avranno la guida della Casata degli Harkaan. Se Harn dovesse soccombere, sarebbe per sempre: gli Harkaan mirano alla sua schiavitù".

"Questo complica ulteriormente la situazione" osservò bar Jain.

"Indubbiamente, ma potrebbe anche semplificarla" continuò Fire*Wolf. "Perché questo potrebbe voler dire che se riusciamo a eliminare il principe Harkaan, l'invasione dei Demoni non ci sarà affatto".

"Stai forse dicendo che dovremmo assassinare il sovrano del regno nostro vicino?"

"Non noi, io. Con il vostro aiuto".

Il silenzio che seguì si prolungò per un tempo interminabile. Poi lo Sciamano disse: "Qual è l'aiuto che mi chiedi?"

"Prima di tutto che mettiate al corrente di questo piano il Cavaliere Reggente e lo convinciate che è nell'interesse nazionale. Secondo, che io possa rimanere a Harn nel caso che la mia missione abbia successo, malgrado la mia discendenza Kaandor. Terzo, che istruiate tre maghi esperti affinché mi accompagnino a destinazione. Quarto, che venga eretta una barriera magica ai piedi della catena montuosa per fermare un eventuale tentativo di inseguirci nel caso che la missione abbia successo. Questo è tutto".

"Accordato!" disse prontamente bar Jain. "Per lo meno per quanto è in mio potere. Se riuscirò o meno a

convincere Olric è ancora nelle mani degli dei. Ma vedremo".

Ed è ciò che faremo immediatamente. Tira due dadi. Con un punteggio dal 2 al 4 vai al ***135****, con uno superiore al 4, al* ***142****.*

126

Man mano che si arrampicava, il sentiero diventava sempre più accidentato, più difficile da seguire, finché, raggiunto il limite delle nevi perenni, esso non scomparve del tutto.
Benché fosse robusto, Fire*Wolf trovava la salita eccezionalmente dura, ma perseverò fino al pomeriggio, quando cominciò ad affrontare la distesa di neve del ghiacciaio che torreggiava su di lui.
Sebbene le sue forze fossero prossime all'esaurimento, l'istinto lo avvertiva di un pericolo incombente. Ma che fosse stato messo sull'avviso o meno, non avrebbe potuto fare granché. Sentì il rumore della valanga come un tuono in lontananza, prima che lo seppellisse inesorabilmente.

Vai al ***13****.*

127

Non c'era tregua. La creatura che ora gli si stava avvicinando aveva un aspetto etereo, immateriale, come se fosse priva di un vero corpo. Ma la figura aveva una forma, ed era quella di una vecchia decrepita. Qualche anno prima Fire*Wolf avrebbe certamente pensato che quello fosse un fantasma, lo spirito di una vecchia

defunta da secoli. Ma ora non più. Grazie alla sua esperienza di mago si rendeva conto di trovarsi davanti a qualcosa di infinitamente più pericoloso: un elementale, una forma astrale generata da Arti Mistiche.
Entità simili erano difficili da formare, e ancor più difficili da disperdere. Fire*Wolf sapeva che se non lo avesse fatto la creatura avrebbe formato con il suo corpo una sorta di coesione mistica, riuscendo così a sottrarre la sua energia vitale a mo' di incorporea sanguisuga.

*In questo caso, tristemente, Fire*Wolf potrà contare soltanto sulla sua ABILITÀ. Fai un tiro di verifica per tale caratteristica, e se Fire*Wolf supera la prova, significa che la sua ABILITÀ gli avrà permesso di disperdere l'elementale perdendo unicamente 5 punti di POTERE. Se invece il tiro di verifica non è favorevole al nostro eroe, la coesione avverrà e la creatura comincerà a nutrirsi dei suoi PUNTI DI VITA sottraendogliene 50 per ogni nuovo paragrafo raggiunto. Fire*Wolf potrà ritentare la prova di ABILITÀ, e tu il tiro per la stessa, ogni due paragrafi, finché non sia riuscito a disperdere il suo letale fardello o non giunga per lui la morte. In questo momento, però, l'entità astrale gli ha già assorbito 50 PUNTI DI VITA: se questo è sufficiente a ucciderlo, vai al **13**. In caso contrario, oppure se è veramente riuscito a superare il tiro sull'ABILITÀ, vai al **144**.*

128

Fire*Wolf guardò disperato il vecchio generale. "Non direte sul serio!"

"Spiacente, ma è così" gli rispose tristemente Mandar. "Olric non vuole sentire ragioni. Forse avrete più fortuna se lo affrontate di persona. Ho cercato di farvi dare udienza, ma ufficialmente si rifiuta di vedervi. Potrebbe esserci qualche altra via, o forse potreste tentare un altro piano".

*Che delusione! E che perdita di tempo prezioso. Riporta Fire*Wolf al* **73** *e prova a fare un'altra scelta alla luce della nuova situazione.*

129

Per un attimo, Fire*Wolf non credette ai suoi occhi: aperta una porta si era ritrovato su di una balconata. Sotto a questa vedeva una sala riccamente adornata, con al centro un letto d'oro lavorato.
E sul letto giaceva addormentato un uomo alto dalla barba fluente.
Aveva raggiunto Re Voltar!
A guardia della sala c'erano solo statue e, secondo le informazioni che aveva raccolto, lì non doveva esserci nessuna protezione magica. Qualcosa, però, c'era. Lo sentiva nell'aria di quella sala. Come ebbe quella sensazione capì che i suoi sospetti erano fondati: era una sensazione più che familiare, dopo l'esperienza nella valle incantata che era stata la dimora di suo padre. Voltar era prigioniero di un Muro del Tempo.
Fire*Wolf scese la scala della balconata. Visto da vicino, il Re dormiente sembrava una statua di cera. C'era una forza distruttiva inimmaginabile in quel luogo. Infrangere il Muro del Tempo avrebbe potuto significare la

propria distruzione e quella dell'intero palazzo. Molto dipendeva dalla natura di quel particolare incantesimo e dalla sua abilità nel dissolverlo.
Fire*Wolf esitò a lungo. Poi si strinse nelle spalle e si girò. Non poteva far altro che tentare.

*E dovrà tentare nel modo che segue. Tira due dadi per sapere qual è la forza mistica del Muro e annota il risultato. Poi fai un altro tiro per Fire*Wolf. Se il suo risultato è maggiore del primo, significa che egli è riuscito a infrangere il Muro del Tempo. Nel caso che quello ottenuto da Fire*Wolf sia il doppio del primo risultato, o più ancora, vai al* ***132***. *Se non raggiunge il doppio ma è comunque più alto del primo, vai al* ***138***. *Se invece il tiro di Fire*Wolf è inferiore o uguale al primo, vai al* ***141*** .

130

Il Monastero di Saint Clement più che un edificio era una serie di costruzioni sparse in una conca che si trovava sei o sette chilometri fuori dalla città. Fino a un secolo prima era una comunità chiusa, dedicata alla perfezione nelle arti marziali come mezzo per raggiungere quella dello spirito, e anche adesso i segni del suo isolamento erano evidenti. Innanzi tutto il complesso era circondato da mura e le entrate principali erano chiuse e ben sorvegliate. L'antico fossato non veniva più riempito, ma era ancora là, e per attraversarlo comodamente bisognava percorrere una passerella. Anche la strada di accesso al Monastero ricordava quel passato xenofobo: in diversi punti Fire*Wolf aveva visto trappo-

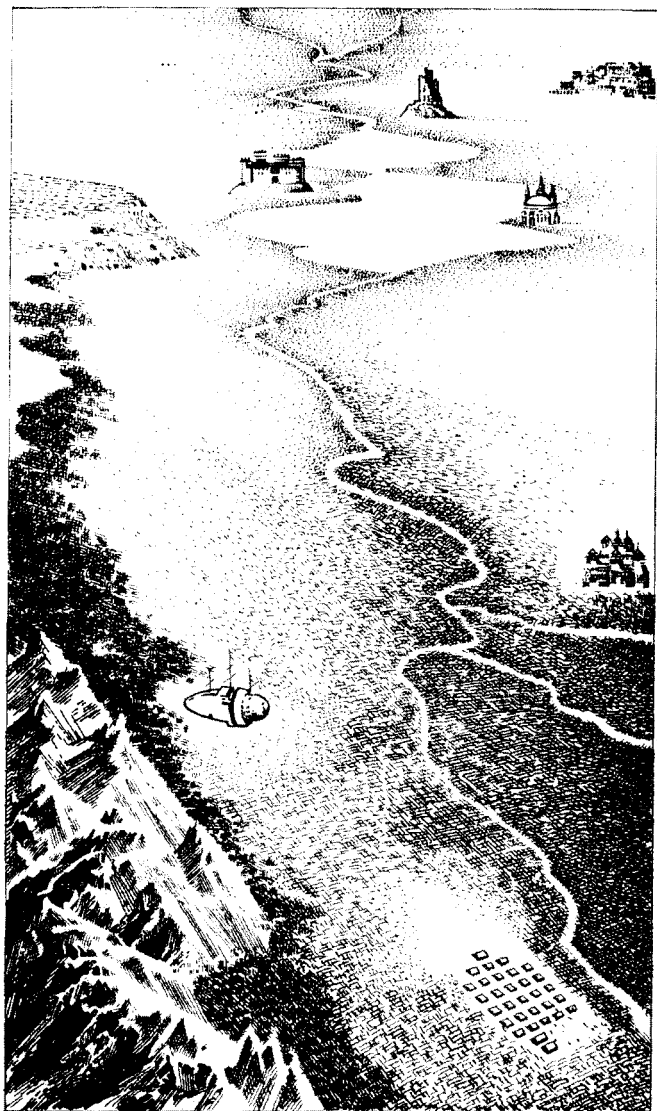
le inesorabili, che ora fortunatamente erano segnalate da cartelli che ne descrivevano l'importanza storica.
Aveva preferito fare di notte il suo tentativo di avvicinare Olric, ma forse aveva scelto la notte sbagliata, perché la luna crescente illuminava chiaramente il paesaggio. Comunque, non avrebbe gradito l'attesa di una notte più propizia, e così si avvicinò al muro di cinta per vie traverse, scendendo nel fossato asciutto per poi cercare un punto abbastanza facile da scalare a una certa distanza dall'entrata principale. Appena lo ebbe trovato cominciò ad arrampicarsi.

*Arriverà fino in cima senza problemi? S'impone un tiro di verifica per la FORZA e uno per la RESISTENZA. Se sono entrambi favorevoli a Fire*Wolf, puoi procedere andando al* ***145***. *Se invece i risultati gli sono sfavorevoli, anche uno solo dei due, vai al* ***155***.

131

Fire*Wolf si allontanò dai corpi inerti dei tre monaci, e immediatamente se ne trovò davanti un altro più alto, con un portamento che faceva pensare ad autorità e sicurezza.
"Abile mossa" disse. "E ora gradiresti mostrare ancora il tuo coraggio contro un avversario che potrebbe essere più degno della tua abilità?"
Ma Fire*Wolf non accennò ad attaccarlo, affrettandosi invece a pronunciare queste parole: "Lord Olric, devo parlarvi".

Olric sembrò preso alla sprovvista, ma solo per un momento. "Si direbbe che tu ti sia guadagnato tale diritto. Seguimi".
Un attimo dopo erano seduti faccia a faccia in una cella monacale, e Fire*Wolf stava esponendo il suo piano.
"Mi considero un cittadino di Harn" stava dicendo, "ma mio padre non lo è mai stato. Era della nobile stirpe dei Kaandor, nemica degli Harkaan e, da Kaandor, fu anche Mago. Da lui ho appreso con assoluta certezza che l'invasione predetta dai vostri astrologi si verificherà. Ma ora la situazione è diversa da quella che si prospettava prima delle passate invasioni dei Demoni. In quei casi seguivano soltanto la loro natura, sciamando come api impazzite, ma ora attaccheranno guidate dalla Casata degli Harkaan, che ha stretto con loro una impura alleanza. Il mio piano è semplice. Mi propongo di uccidere il signore degli Harkaan. In tal modo l'invasione potrà essere fermata ancor prima che inizi".
"Un piano innegabilmente semplice" affermò Olric senza sbilanciarsi. "E tu vieni qui a cercare una ricompensa per i tuoi sforzi?"
Fire*Wolf negò recisamente col capo. "Il successo dell'impresa sarà la mia ricompensa: questo, e potermi liberare dell'ombra che mio padre ha gettato sul mio capo. Sono venuto da voi solo per chiedervi assistenza".
Olric lo fissò a lungo, come se stesse cercando di decidere.

*E, naturalmente, è proprio quello che sta cercando di fare. In sostanza, a questo punto tutto dipende dalla fiducia che Fire*Wolf ha saputo dare, dall'im-*

La terra di Harn

*pressione che Olric ne ha tratto. Fai un tiro di verifica per il CARISMA di Fire*Wolf, e se il risultato è favorevole a Fire*Wolf, vai al **142**. Se invece gli è sfavorevole, il nostro eroe sarà respinto e dovrà nuovamente cercare di avvicinare Olric, magari in modo meno diretto: vai al **73** a riesaminare le sue possibilità.*

132

Perfino l'aria sembrò polverizzarsi nella sua stessa essenza quando il Muro del Tempo si frantumò. Per un istante Fire*Wolf credette di riuscire a controllare l'enorme potere sprigionato. Poi l'inquietante e ormai familiare sensazione di incombente fatalità lo travolse. Sentì la struttura della Fortezza tremare sotto i suoi piedi. Poi, fu solo il buio.

*Vai al **13**.*

133

L'alberatura scricchiolava e gemeva, mentre la nave dei cieli seguiva la sua rotta predeterminata. Ritto sul ponte deserto, con il mantello stretto attorno a sé per proteggersi dal vento sferzante, Fire*Wolf riusciva a scorgere vaste distese di terre. Verso sud vedeva l'ampia estensione urbana di Pelimandar e verso sud-est, in lontananza, le rovine senza vita di Belgardium, mentre sotto di lui aveva i fertili campi delle terre contadine di Harn. La nave si portò più in alto, e Fire*Wolf credette di intravedere, all'estremo orizzonte, il limite rossastro delle Terre Selvagge che lo avevano formato.

VISTA DALLA
NAVE DEI CIELI
TORRE
DIROCCATA
152
CITTA' LONTANA
150
GEMELLI
ALTIPIANO
CAVERNOSO
140
MONASTERO
ISOLATO
148
TEMPIO
SUI LAGHI
154
LONTANA
FORTEZZA
DI PIETRA
136
LAGHI
FORESTA
POSIZIONE
ATTUALE DI
FIRE*WOLF
ACCAMPAMENTO
146
CATENA MONTUOSA

Gli era difficile giudicare la velocità della sua imbarcazione, non aveva mai avuto un'esperienza simile, ma il mutare del terreno sottostante faceva pensare che fosse piuttosto sostenuta, certo molto più di quella di un cavallo veloce, e qui, naturalmente, non c'era bisogno di riposare.
Dopo poco avvistò la grande catena montuosa che separava e proteggeva Harn da Kaandor. La nave salì di quota e il freddo intenso costrinse Fire*Wolf a ripararsi sotto coperta; ma non passò più di un'ora prima che il vascello ricominciasse a scendere. Fire*Wolf allora guardò dal bordo e vide le terre di Kaandor passare sotto di lui, chiedendosi - e non era la prima volta - se il suo piano fosse veramente realizzabile.
Ora doveva prendere una decisione cruciale, forse la più importante della sua vita. I poteri di Re Voltar lo avevano portato fin qui, ma ora stava lui decidere dove atterrare.

*Una decisione difficile. Esamina la mappa su cui sono riportati i luoghi fondamentali della geografia di Kaandor, così come si presentano a Fire*Wolf dall'alto del suo punto di osservazione. Ognuno di questi luoghi è contrassegnato dal numero di un paragrafo e tu puoi fare liberamente la tua scelta. Ma dovrai ponderare bene la tua decisione, perché in alcuni di quei luoghi Fire*Wolf andrebbe incontro a morte sicura, mentre in uno solo riuscirà a trovare il Principe Ragnok, l'attuale signore degli Harkaan.*

134

La stanza da letto era arredata con sete finissime e il letto stesso era un soffice cumulo di cuscini setosi.

Fire*Wolf fu condotto dolcemente verso l'alcova e persuaso a sdraiarsi. In un batter d'occhio, non meno di quattro leggiadre fanciulle si tolsero le vesti e si unirono a lui, nude, mentre le loro mani si tendevano impazienti verso i ganci dei suoi abiti.
Arrossendo d'imbarazzo per l'inattesa piega che aveva preso la situazione, Fire*Wolf deglutì e poi balbettò: "Che cosa state... ?"
La donna che gli aveva rivolto la parola alla nave, si avvicinò, grazie al cielo, ancora completamente vestita. "È la nostra usanza" sussurrò. "Il compito di noi Consorelle di Lileth è prendersi cura dei più perfetti esemplari della nostra razza. Siamo persuase che valga assolutamente la pena perpetuare le tue magnifiche qualità. Non avrai nulla da obiettare, immagino... la maggior parte degli uomini ne sarebbe onorata".
"Beh, non direi esattamente 'obiettare', ma... " balbettò Fire*Wolf mentre osservava le solerti mani delle fanciulle che gli toglievano il perizoma. "È solo che sto cercando... " Fece uno sforzo per ricomporsi: "Sto cercando il Principe Ragnok".
"E lo troverai, col nostro aiuto, valoroso straniero".

*Proprio così. Ma prima sembra che il nostro eroe debba soddisfare non meno di quattro fanciulle per ottenere l'aiuto richiesto. Ciò significa fare altri quattro tiri di verifica per il FASCINO di Fire*Wolf, uno per ogni fanciulla. Se egli riesce ad affascinarle tutte e quattro, vai al* ***156***. *Se non dovesse avere troppo successo con una o più di loro, le fanciulle si rifiuteranno di rivelargli dove si trova il Principe. Se il*

nostro dovesse fallire miseramente con tutte e quattro, in preda alla rabbia e alla frustrazione... esse lo faranno a pezzi: vai al ***13***.

135

Il giorno dopo, Fire*Wolf ricevette la peggiore delle notizie. "Non direte sul serio!"
Lo Sciamano si strinse filosoficamente nelle spalle. "Olric non vuole sentire ragioni. Forse avrai più fortuna se lo affronti di persona. Ho cercato di farti dare udienza, ma ufficialmente si rifiuta di vederti. Potrebbe esserci qualche altra via, o forse potresti tentare un'altro piano".

*Che delusione! E che perdita di tempo prezioso. Riporta Fire*Wolf al* ***73*** *e prova a fare un'altra scelta alla luce della nuova situazione.*

136

Antico o meno, il fortilizio veniva tuttora utilizzato, Fire*Wolf ne fu certo ancor prima di atterrare. Sembrava che sul posto ci fosse un manipolo di trenta o quaranta uomini: soldati, a giudicare dal loro equipaggiamento, ma con qualcosa di strano. All'apparizione della nave dell'aria nessuno di loro alzò lo sguardo. Tutti eseguivano i loro compiti con una meccanicità insolita anche per chi è segnato da un rigido addestramento militare. Nonostante Fire*Wolf si fosse avvicinato molto cautamente, la sua strana imbarcazione doveva essere stata vista, eppure non attirava la minima attenzione. Sembrava quasi che non fossero stati addestrati a riconosce-

re un pericolo che veniva dal cielo e quindi non potessero rendersi conto di una simile minaccia.
O era tutta una manovra?
Per sicurezza, Fire*Wolf gettò l'ancora a una certa distanza dal fortilizio e completò il suo avvicinamento a piedi, furtivamente. Il suo istinto gli diceva che questa volta non sarebbe passato inosservato.
E non sbagliava affatto. Mentre camminava rasente al muro di cinta, due guardie si voltarono di scatto e scoccarono due frecce nella sua direzione. Fire*Wolf si immobilizzò, sicuro che lo avessero visto. Ma la loro attenzione era stata attirata da qualcos'altro, un po' più vicino. Mentre Fire*Wolf tratteneva il respiro, le guardie seguirono la direzione delle frecce fin dentro a un cespuglio, da cui riemersero con un coniglio morto.
Poi ritornarono ai loro doveri, e Fire*Wolf, lentamente, si rilassò. Se quegli uomini reagivano con tanta prontezza ai movimenti di un minuscolo coniglio, quante possibilità aveva di superarli? D'altra parte, però, era ovvio che guardie così ben addestrate dovevano essere lì a proteggere qualcosa, o qualcuno, di vitale importanza.
Ora il problema era superarle per poter accedere al fortilizio.

*Qui non è solo questione di farle a pezzi, perché il rumore della lotta attirerebbe certamente altre guardie. Ciò che è necessario, allora, è un tiro di verifica per l'ABILITÀ di Fire*Wolf, che, dopo tutti i pericoli cui è sopravvissuto fin qui, si spera sia piuttosto alta. Se il nostro supera la prova, vai direttamente al* **157**.

*Se invece non ce la fa, dovrà combattere contro le due guardie, le cui caratteristiche sono nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Nel caso che Fire*Wolf vinca, dovrai fare un tiro di verifica per la la sua FORTUNA per stabilire se arrivano altre guardie a dare man forte alle prime. Se anche questo tiro gli è sfavorevole, compariranno altre due guardie che dovranno essere eliminate allo stesso modo, con un ulteriore tiro per verificare se ne occorreranno ancora. E così via finché la serie non venga interrotta, o per morte di Fire*Wolf (vai al* ***13****), o perché egli è riuscito ad ottenre un lancio di dadi favorevole. Se Fire*Wolf ne esce vivo, vai al* ***157****.*

137

Non appena Fire*Wolf entrò nel cortile, il cancello si richiuse dietro di lui. E tuttavia, non si vedeva anima viva.

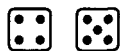
Si diresse con passo nervoso verso l'edificio e, una volta entrato, si trovò in una cappella deserta. O almeno così sembrava, finché un'ombra vicino all'altare non si rivelò essere un monaco vestito con un saio marrone.

Il monaco si avvicinò lentamente e si fermò a qualche passo da lui. "Benvenuto, Viaggiatore" disse con voce piacevole e sonora. "A quest'ora i miei fratelli sono in meditazione, ma io sono autorizzato a soddisfare le tue necessità".

"Le mie necessità?" gli fece eco Fire*Wolf.

"Il compito del nostro Ordine è quello di sanare il corpo e lo spirito degli uomini. Se sei ferito o in difetto di

qualche vitale essenza, devi semplicemente stenderti sull'altare, e verrai risanato".

*...disse il lupo all'agnello. Se Fire*Wolf si fida di questa figura incappucciata, può stendersi sull'altare, che troverà al* ***151*** *. Altrimenti può andarsene, purché lo faccia rapidamente prima che compaiano gli altri Fratelli. In questo caso, naturalmente, non potrà più avere accesso al Monastero, ma potrà sempre consultare la cartina e scegliere una nuova destinazione.*

LA NAVE DEI CIELI

138

Il Muro del Tempo si frantumò.

Ma il Re si sarebbe svegliato? Qualcosa stava accadendo di certo. Fire*Wolf si accorse che una luce calda e dorata stava invadendo l'intera sala. Sotto ai suoi piedi, il pavimento divenne traslucido, sempre di più, finché non fu quasi trasparente e Fire*Wolf cominciò a intravvedere un'altra sala, di sotto. Laggiù Fire*Wolf scorse una forma stranamente confusa... man mano che il fenomeno continuava, la forma apparve come uno scintillante intrico di sartie.

Per un attimo, Fire*Wolf rimase incredulo, poi si convinse che ciò che vedeva sotto di sé era veramente un veliero interrato, un vascello la cui bellezza lasciava senza fiato e la cui struttura sembrava di una fragilità tale che in mare non avrebbe resistito nemmeno a un breve temporale. Allora si inginocchiò per guardare meglio e, mentre la spiegazione si faceva strada nella sua mente, il suo stupore cresceva. Quell'imbarcazione non era mai stata pensata per solcare i mari. Lungo tutto lo scafo, l'alberatura e il sartiame correva un intreccio di POTERE alla stato puro: in quel luogo c'era una concentrazione di magia di cui Fire*Wolf non aveva mai visto l'uguale. E lo scopo di quella magia poteva essere uno solo: far veleggiare quella nave tra le nuvole più alte del cielo.

Fire*Wolf la fissava sbigottito, affascinato al punto che quasi non si accorse dei primi minimi movimenti della

*Fire*Wolf il Mago*

figura barbuta sul letto d'oro. Poi il Re sollevò il busto e lo fissò. Dopo un interminabile minuto, disse semplicemente: "Grazie".

Fire*Wolf si alzò velocemente. "Re Voltar... "

Ma il sovrano lo fermò con un gesto. "Non c'è bisogno di spiegazioni, Lord Xandine. Malgrado le apparenze, non ho passato questo tempo interminabile dormendo; ero semplicemente vittima dell'immobilità che mi fu magicamente imposta. Nei lunghi anni in cui sono rimasto come pietrificato, ho combattuto la follia con l'esercizio della mente. E in questo modo ho sviluppato quell'arte che Maghi e Sciamani chiamano Trasmissione del Pensiero. Vi sono riuscito solo in parte, perché non potevo imprimere il mio pensiero nella mente altrui, ma riuscivo a leggervi con chiarezza e da molto tempo ormai ero a conoscenza dei pensieri di chiunque entrasse nella Fortezza. Quindi so quali minacce gravano sul Regno. E so ciò che desideri e ciò di cui hai bisogno".

"So che hai un piano, Fire*Wolf" proseguì il Re, "ed è un piano realizzabile solo a condizione che tu riesca a muoverti con rapidità. L'invasione dei Demoni si profila minacciosamente vicina, ormai, e non c'è tempo da perdere. Quella che hai visto qui sotto è una nave dei cieli. Ti porterà direttamente alla tua destinazione".

"Non so come si governi un simile vascello" protestò Fire*Wolf.

"E non sarà necessario che tu lo sappia. Le stesse magie che lo hanno creato lo guideranno secondo il mio volere come il migliore degli equipaggi. Non dovrai far altro che salire a bordo e restare in attesa, preparandoti per ciò che ti attende".

Fire*Wolf si inchinò. Non gli rimaneva che accettare.
"Di nulla" disse in risposta il Re telepatico.

*Così Fire*Wolf inizia l'ultima fase della sua missione, trasportato da una magica nave dei cieli verso la terra in cui vide la luce, ma che ora è per lui sconosciuta quanto il fondo degli oceani. La Stirpe dei Demoni è pronta a scatenare la sua offensiva finale, e lui deve agire rapidamente. Ormai c'è una sola cosa che possa fermare i terribili nemici: la morte del loro nuovo capo, l'attuale signore della Casata degli Harkaan. Ma sarà il nostro eroe veramente in grado di portare a termine il compito che si è prefisso? Vai al* ***133***, *dove comincerà a delinearsi la risposta.*

139

Il legno marcio scricchiolò rumorosamente, poi crollò. Per un attimo Fire*Wolf barcollò annaspando disperatamente sulla parete coperta d'edera in cerca di un appiglio.

*Ma invano. Fire*Wolf precipitò nel nero abisso. Vai al* ***13***.

140

La nave atterrò dolcemente sul ciglio del pianoro roccioso.
Scendendo a terra, Fire*Wolf vide lo strapiombo che calava in verticale per alcune centinaia di metri e provò un senso di vertigine quasi inaspettato dopo il paesaggio ben più lineare che aveva osservato dall'alto della nave.

Nulla cresceva su quell'arida roccia, e Fire*Wolf si domandò se il suo istinto non lo avesse ingannato. Per quale motivo avrebbe dovuto trovare il capo della Casata degli Haarkan proprio lì, su quell'altura solitaria? Eppure una vocina gli sussurrava che ciò era possibile. L'unica cosa che risaltava su quell'altipiano roccioso erano le caverne: c'erano entrate ovunque. Mentre si affacciava a una delle imboccature, un fetore pungente gli colpì le narici, ma, nonostante l'odore gli fosse familiare, non riusciva a mettere a fuoco l'origine o individuarne la causa. Comunque, se aveva già sentito quell'odore, non era certo forte come ora.
Fire*Wolf esitò. Doveva entrare nella caverna?

Già, deve o non deve? Se pensi di sì, vai al ***149****; altrimenti, il nostro eroe è sempre in tempo a salpare le ancore mentre tu consulti la cartina e scegli un altro paragrafo.*

141

Aveva fallito! Un nodo amaro lo afferrò alla gola quando capì che ciò significava la sconfitta. Non rimaneva che un'ultima possibilità, ma il rischio era talmente grande che, fino ad allora, Fire*Wolf aveva preferito non pensarci. Doveva mettere in gioco tutto il POTERE che aveva pagato così caro nell'estremo tentativo di abbattere il Muro del Tempo.

*Sembra che il nostro eroe non abbia molta scelta. Quindi non ti resta che lanciare due dadi moltiplicando il risultato per 40 per stabilire la forza del Muro del Tempo. Se il POTERE di Fire*Wolf è supe-*

riore, vai al ***138***. *In caso contrario, la scarica di energia mistica lo distruggerà. Vai al* ***13***.

142

"Ho valutato attentamente il tuo piano" disse con tono grave il Cavaliere Reggente. "Ha indubbiamente un certo valore, ma devo porre alcune condizioni prima di accettare".
Fire*Wolf rimase in attesa.
"Primo, dovrai portare a termine la missione da solo. Non rischierò altre vite oltre alla tua. Secondo, se il piano fallisce e sarai catturato, dovrai immediatamente suicidarti per evitare interrogatori sulle responsabilità di Harn nella tua azione. Sei disposto ad accettare?"
Fire*Wolf annuì.
"Bene" disse Olric. "Tuttavia c'è ancora un problema che potrebbe rivelarsi un ostacolo insormontabile: il tempo. Tutti i responsi degli oracoli dicono che ora l'invasione è più che imminente. Non credo che tu abbia il tempo di attraversare le montagne e raggiungere Kaandor prima che accada il peggio".
"Ma questo significa... "
Il Cavaliere Reggente alzò una mano per farlo tacere. "Voglio dire che non avresti il tempo necessario se viaggiassi con mezzi ortodossi. Ciò che avevo in mente era che tu usassi una navicella spaziale".
"Una navicella spaziale?" gli fece eco Fire*Wolf. "Non sapevo che esistessero mezzi simili nel Regno". A meno che, naturalmente, non fosse stato catturato uno dei naviridi volanti dei Demoni.

Ma non sembrava che Olric stesse pensando ai naviridi. "Ce n'è una. Si trova sotto al palazzo del Re. La Fortezza di Re Voltar. È stata creata in tempi remoti ed è rimasta là inutilizzata fino a oggi. Nessuno sa come usarla, e nemmeno se può essere usata".
"Ma se nessuno può usarla... "
"Nessuno tranne lo stesso Re Voltar. Secondo i documenti storici fu creata da un suo progetto".
"Il Re dorme" disse Fire*Wolf brevemente.
"E il Re si può svegliare" ribattè Olric. I nostri indovini parlano di un Messia che apparirà presto per salvare il Regno, ma solo una parte delle loro predizioni è stata resa pubblica. La parte rimanente è che questo Messia lo farà risvegliando Re Voltar".
"Io non sono un Messia!" esclamò Fire*Wolf.
"Questo resta da vedere" disse Olric, e poi, inaspettatamente, sorrise. "Comunque, sei l'unico che potrebbe diventarlo, al momento. Accetti le mie condizioni?"
"Ho forse altra scelta?" chiese Fire*Wolf.
"No" rispose Olric. "Nessuna. Ma poiché la missione che ti prefiggi è densa di implicazioni politiche e, come tu hai detto, potresti non essere il Messia, devo imporre un'altra condizione: qualsiasi tentativo di svegliare Re Voltar deve essere fatto segretamente. Ciò significa che dovrai entrare nella Fortezza all'insaputa di tutti e superare la rete di protezioni magiche contando sulle tue sole capacità. E ora, il mio consiglio è che tu inizi senza altri indugi".

Così, visto che non c'è nessuna reale possibilità di scelta, dovremo seguire il nostro eroe fino alla For-

tezza del Re Dormiente, andando incontro al fato, qualsiasi esso sia, che lo attende laggiù. Vai al **79**.

143

Fire*Wolf si pentì della decisione non appena si avvicinò al Palazzo. La notte era così buia che non riusciva a vedere a un paio di metri davanti a sé. Condizioni ideali per una sortita, ma aveva dimenticato una cosa: il massiccio aumento della sorveglianza al palazzo dovuto al pericolo di un'invasione dei Demoni: c'erano guardie ovunque.

Aspettò osservando, cercando di scoprire se c'era una sequenza ripetuta nel susseguirsi incessante delle ronde. Dopo aver studiato a lungo, credette di averla individuata e fece la sua mossa, sgusciando all'interno del perimetro di guardia nel momento in cui, secondo i suoi calcoli, aveva a disposizione mezzo minuto prima del passaggio della prossima ronda.

Ma i suoi calcoli si dimostrarono decisamente sbagliati.

> *Fire*Wolf viene catturato dalle guardie, e anche se volesse tentare di affrontarle, il loro numero di certo non lo permetterebbe. Dato che non può fornire nessuna spiegazione del suo comportamento, non c'è che una destinazione possibile per lui: vai al* **69**, *dove troverai il nostro eroe in prigione.*

144

Fire*Wolf girò un angolo e si arrestò, paralizzato dall'orrore. Era dunque troppo tardi? Era già iniziata l'invasio-

ne? Davanti a lui, ripugnanti e inequivocabilmente vere, c'erano tre creature della Stirpe di Demoni!
Ma dopo un attimo di riflessione capì. Quelli non erano veri Demoni, ma mere immagini create dagli incantesimi che proteggevano Voltar. Immagini o no che fossero, erano comunque mortalmente pericolose.

*Quanto siano pericolose, lo scoprirai leggendo le caratteristiche degli Pseudo-Demoni nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro. Stavolta, però, Fire*Wolf potrebbe cavarsela a buon mercato. Se è in possesso del Globo dell'Invincibilità, infatti, le immagini si dissolveranno senza colpo ferire. Altrimenti dovrà combattere. La sconfitta lo porterà al* ***13****, la vittoria al* ***129****.*

145

Fire*Wolf si lasciò cadere al di là del muro e atterrò in piedi con mossa felina. Rimase fermo un attimo per osservare il luogo. Era in un cortile, e la costruzione più vicina si trovava a un centinaio di metri circa.
Tra lui e l'edificio c'erano tre Clementini, rimasti stupefatti alla sua vista.

*Questa è una situazione particolarmente difficile per Fire*Wolf. Troverai le caratteristiche dei Clementini sempre nella "Tabella delle Caratteristiche" in fondo al libro, ma questo non sarà affatto un combattimento normale. I monaci, addestrati ad agire prima di fare domande, cercheranno di uccidere l'intruso. Se avranno successo, vai al* ***13****.*

*Fire*Wolf, al contrario, non può permettersi di uccidere i monaci, perché così facendo non otterrebbe certo le simpatie di Olric. Quindi dovrà metterli fuori combattimento con un incantesimo appropriato, oppure tentare di tramortirli durante il combattimento portando i loro PUNTI DI VITA a meno di 10. Tale operazione presenta qualche problema, perché nell'impeto della lotta è facilissimo dare la morte involontariamente. Se Fire*Wolf uccide anche uno solo dei monaci, gli altri andranno immediatamente a chiamare rinforzi, e allora puoi star certo che il nostro eroe troverà rapidamente la morte. Comunque, se riesce anche in questa delicata impresa, vai al* ***131*** .

146

Mentre la nave di Fire*Wolf si abbassava sull'obiettivo prescelto, la disposizione geometrica dell'accampamento attirò la sua attenzione. Dapprima aveva pensato che si trattasse di un campo di nomadi, ma ora non ne era più così sicuro.
Quando la nave dell'aria fu scesa ancor più bassa sull'agglomerato, Fire*Wolf lo riconobbe immediatamente per ciò che era: un accampamento militare.

E il nostro eroe ha ancora intenzione di atterrare? Se è così, vai al ***153*** *. Altrimenti, consulta la cartina e scegli un'altra destinazione.*

147

"Il nostro Ordine" spiegò la donna mentre camminavano, "si dedica ai piaceri del corpo. Spero che questo non ti turbi, Straniero".

"No" disse Fire*Wolf, "affatto". Per la verità, la cosa lo affascinava.
Entrarono nel tempio di marmo e, attraverso un colonnato, giunsero in una sala da pranzo sontuosamente arredata.
"Per prima cosa" disse la donna, "un po' di vino. Poi, forse, potremo passare a un'altra camera" aggiunse abbassando pudicamente gli occhi.
Fire*Wolf accettò con entusiasmo la coppa che gli veniva offerta.

> *Dimenticando, ovviamente, che ha già fallito il tiro di verifica sul FASCINO. Il vino, purtroppo, è avvelenato. Vai al **13**.*

148

Fire*Wolf aveva visto giusto: era un Monastero. Ora, da vicino, sembrava deserto. Per sicurezza ancorò la nave a una certa distanza e s'incamminò verso l'edificio di pietra rossastra.
Quando vi giunse, i cancelli erano aperti: al di là di questi si vedeva un piccolo cortile lastricato e il Monastero.
L'istinto affinato nelle Terre Selvagge cominciò a farsi sentire con insistenza: il luogo non era forse un po' troppo accessibile, troppo invitante? Insomma, era per caso una trappola?

> *Se lo è, Fire*Wolf può fare marcia indietro e tornarsene alla nave mentre tu scegli una nuova destinazione, consultando la cartina. Ma se decide di entrare nel Monastero, vai al **137**.*

149

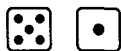
Quando i suoi occhi si furono abituati all'oscurità, Fire*Wolf vide che la caverna scendeva restringendosi gradualmente.

Con circospezione, si incamminò muovendosi lungo la parete, con la mano sempre pronta vicino all'elsa della Spada del Destino. Il fetore pungente diventava sempre più intenso.

La caverna divenne una galleria che scendeva serpeggiando nelle viscere dell'altipiano. Il puzzo continuava ad aumentare.

Improvvisamente, quando era ormai tardi, capì dove aveva già sentito quell'odore: a Belgardium! Nella città che era stata invasa dai Demoni. Stava andando a cacciarsi proprio nella tana della disgustosa progenie!

Assolutamente impreparato per un tale incontro, Fire*Wolf si girò per fuggire, ma la verità aveva tardato a rivelarsi un momento di troppo. Un rumore alle sue spalle lo fece voltare: dall'oscurità sbucarono cinque esemplari di prim'ordine delle demoniche creature, che si lanciarono contro di lui!

> *Ci sono serie probabilità che questo scontro segni la fine del nostro eroe. La sua unica speranza è raggiungere la nave dell'aria e fuggire, ma questo significherebbe superare ben cinque tiri di verifica per la VELOCITÀ. Se riescono tutti e cinque, Fire*Wolf riuscirà a fuggire e tu potrai scegliere una nuova rotta sulla cartina. Se anche uno solo fallisce, egli dovrà combattere. Troverai le caratteristiche dei Demoni nella solita "Tabella" in fondo al libro. Se Fire*Wolf,*

miracolosamente, vince, torna alla tua cartina e scegli una rotta più sicura. Se, ahimé, perde, vai al ***13***.

150

Fire*Wolf si trovava ancora a una certa distanza dalla città e già cominciava a pentirsi della sua decisione. E avvicinandosi oltre, capì di aver commesso un errore che poteva essere evitato.
Il problema era, ovviamente, la natura straordinaria del suo mezzo di trasporto. Se si fosse avvicinato a piedi o a cavallo, avrebbe potuto entrare nella città senza attirare la minima attenzione. Ma così come stavano le cose, Fire*Wolf vedeva le guardie appostate sulle mura fissare attoniti il cielo, mentre ai limiti estremi della città si stava ammassando una gran folla per ammirare il miracolo volante.

Proseguire nell'intento originale sarebbe una pazzia. Torna alla cartina e scegli un'altra destinazione.

151

Fiducioso, Fire*Wolf si coricò sull'altare. Quasi subito percepì una luminescenza bluastra che aumentava gradualmente, una luce che gli succhiava la volontà e la coscienza, finché non si sentì cadere in un sonno buio e profondo.

Un sonno da cui si risveglierà con PUNTI DI VITA e POTERE completamente reintegrati. Forse, un po' di fiducia ogni tanto non guasta. Ritorna alla tua cartina e scegli una nuova destinazione.

152

La torre era ancora più diroccata di quello che sembrava vedendola dall'alto. Pareva completamente disabitata, e c'erano un po' dappertutto blocchi di pietra crollati ricoperti di licheni, rampicanti ed erbacce.
Fire*Wolf spinse il portone di legno ormai marcio e si ritrasse prontamente quando questo si abbattè fragorosamente verso l'interno. Si sporse, e quando i suoi occhi si furono abituati all'oscurità, scoprì una vecchia scala che si inerpicava verso l'alto a spirale.
Poteva esserci qualcosa di importante ai piani superiori? Ora che era qui, sembrava veramente improbabile che vi trovasse il Principe Ragnok, ma l'istinto lo aveva spinto a esplorare il luogo, e c'era la possibilità, anche se minima, di scoprire qualcosa di interessante.

*Eppure quella vecchia scala non sembra esattamente invitante. Se credi che il nostro eroe debba correre il rischio, vai al **139**. Altrimenti, Fire*Wolf può di nuovo salpare le ancore mentre tu consulti la cartina e trovi un'altra destinazione.*

153

I soldati uscirono dalle tende e dalle baracche a sciami. Fire*Wolf tentò disperatamente di riprendere quota, ma ormai era troppo tardi. Abbordarono la nave come pirati e si scaraventarono su di lui con la furia cieca di un'orda impazzita.

*Che brutta idea! Vai al **13**.*

154

Fire*Wolf si rese conto dell'errore nel momento stesso in cui atterrò. Aveva calcolato male la rotta ed era passato troppo vicino, perché diverse figure vestite di bianco stavano sciamando fuori dall'edificio di marmo, chiaramente attratte da questa meravigliosa macchina dei cieli, ed erano decisamente troppe per poterle affrontare.

Ma era stato veramente un errore? Infatti, man mano che le figure si avvicinavano, Fire*Wolf vide che non erano guerrieri Kaandor, ma donne. Saranno state più di una ventina, con capelli e occhi scuri e (se mai fosse stato possibile) una più attraente dell'altra.

Si fermarono a qualche metro dalla prua della nave. Una di loro fece un passo avanti e disse: "Benvenuto, Straniero. Vuoi lasciare il tuo stupendo vascello e unirti a noi?"

"Chi siete?" domandò Fire*Wolf prudentemente.

"Siamo le Consorelle di Lileth. Sarà un piacere intrattenerti".

Le Consorelle di Lileth? Non aveva mai sentito parlare di un simile ordine, ma, d'altronde, non conosceva quasi nulla di questo regno. Erano chiaramente disarmate e sembravano piuttosto amichevoli. D'altro canto, non avevano motivo di crederlo un nemico. Inoltre, forse conoscevano il luogo in cui si trovava il Principe Ragnok.

Ciò nonostante, Fire*Wolf tenne la mano a portata dell'elsa di Doombringer mentre lasciava la nave e accompagnava le donne al tempio.

Dove, come il nostro eroe avrà modo di constatare, l'esito di questo incontro dipenderà quasi esclusiva-

*mente dal suo FASCINO. Lancia i dadi come al solito: se il tiro di verifica per questa caratteristica è favorevole a Fire*Wolf, vai al* ***134***, *altrimenti, vai al* ***147***.

155

Fire*Wolf cadde.
La caduta non fu mortale, anche se avrebbe potuto esserlo, ma Fire*Wolf scoprì subito che non riusciva a muovere la gamba destra se non con dolori lancinanti: forse era rotta.
Rimase immobile per un momento, cercando di recuperare il controllo e pensare a una mossa sensata, finché non sentì delle voci, a conferma che il rumore aveva attratto le guardie del Monastero.
Stringendo i denti, Fire*Wolf cominciò ad allontanarsi praticamente strisciando, con fitte insopportabili che dalla gamba si diffondevano in tutto il corpo. Aveva percorso non più di venti metri prima che i monaci lo scoprissero.

*Ma un destino benigno attende Fire*Wolf, perché i monaci, senza capire quali erano le sue intenzioni, lo porteranno nel Monastero per curare le sue ferite. Purtroppo, però, non troverà Olric nel sanatorio, e quando si sarà rimesso, dovrà tornare al* ***73*** *per tentare un'altra possibilità o, se preferisce, per ripercorrere il cammino già fatto.*

156

Con un sorriso benevolo, la donna gli sussurrò dolcemente: "Prova al **136**".

continua

*Fire*Wolf, naturalmente, può anche non crederle, nel qual caso è sempre libero di fare un'altra scelta. Ma se decide per il sì, sarà costretto a lasciare questo luogo di delizie e volerà direttamente al* ***136***.

157

Era riuscito a raggiungere il forte. Ancor prima di penetrare all'interno, il vessillo reale che sventolava alto sull'entrata gli disse che aveva raggiunto anche il suo obiettivo.

Fire*Wolf si nascose sotto un carro abbandonato, sapendo, ora, di poter contare al massimo sulla propria abilità. Rimase acquattato finché non gli si presentò l'occasione di sgattaiolare attraverso la porta semiaperta.

All'interno, chino su di un tavolino nell'atrio di nuda pietra, vide la sua preda. I regali ornamenti di seta non lasciavano dubbi sulla sua identità. L'uomo si voltò stupito, e Fire*Wolf si ritrovò a fissare gli occhi scuri del più grande nemico di suo padre, colui che aveva stretto un'impura alleanza con le remote forze del male e che, in questo stesso momento, stava preparando la distruzione della sua terra adottiva.

Ma il Principe Ragnok non era solo. Lo affiancavano guardie armate di tutto punto, due per parte. Non erano i rigidi uomini- automa del resto della guarnigione, ma gli esseri sinuosi e verdastri che incarnavano il nemico più temibile per chiunque al mondo: i Demoni.

Quattro Demoni e il Principe in persona. Un confronto quasi suicida per un solo guerriero. Ma facendo onore al proprio coraggio, Fire*Wolf non esitò. Con la Spada

del Destino in pugno, il silenzio rotto dall'urlo della lama, Fire*Wolf si lanciò contro i suoi nemici.

*Le caratteristiche, come sempre, nella "Tabella" in fondo al libro. Il nostro eroe avrà bisogno di tutta la sua fortuna e tutta la magia in suo potere per liberare il mondo da quei cinque esseri malefici. Il Principe, a ogni modo, non prenderà parte al combattimento, almeno finché non siano state uccise due delle sue demoniache guardie. Dopodiché, naturalmente, cercherà di distruggere Fire*Wolf con la stessa determinazione dei Demoni. Se Fire*Wolf muore, c'è solo il* ***13***. *Ma se vince, fai un rapido viaggio fino al* ***158***.

IL TRIONFO DI FIRE*WOLF

158

Morto il Principe, fuggire era stato sorprendentemente facile. Le guardie all'esterno della fortezza si erano paralizzate ai loro posti o camminavano in tondo senza scopo, come se, senza più un capo, non sapessero più cosa fare. Fire*Wolf sospettava l'incantesimo; il Principe Ragnok doveva aver utilizzato i suoi poteri per impossessarsi della volontà di quei soldati e piegarla al suo volere.

Ma qualsiasi fosse la causa della loro abulìa, Fire*Wolf doveva esserne grato, perché trasformò quella che avrebbe potuto essere una missione suicida in un trionfo.

Mentre la nave dei cieli lo portava in alto, al di sopra della cortina di monti, diretta verso sua patria adottiva, Fire*Wolf ebbe modo di riflettere su quanto il suo destino fosse stato strano. Sembrava solo ieri quando non era che un ragazzo, il cui solo pensiero e reale interesse era conquistare le ragazze più attraenti del villaggio nelle caverne sotterranee che credeva fossero la sua unica casa.

Ora le Terre Selvagge erano lontane, e la sua ingenua innocenza ancor di più. Ora sapeva chi era veramente. Apparteneva a un'antica e nobile stirpe, Lord Xandine per diritto di nascita e mago, ancora riluttante, ma pur sempre mago. E soprattutto era un guerriero, la cui abilità si era affinata battaglia dopo battaglia.

Ora stava ritornando, non soltanto nel Regno di Harn, ma anche al cospetto del suo antico monarca, il leggendario Re Voltar. Quali cambiamenti si prospettavano per quella terra ora che Voltar era finalmente uscito dal suo torpore!
Il pericolo immediato era stato scongiurato, di questo ne era certo. Al momento era il Principe Raghnok la forza che sosteneva la Stirpe dei Demoni, che senza di lui sarebbe ricaduta nelle sue antiche consuetudini puramente demoniche. Certo, rimaneva una minaccia, ma non più così immediata.
Un giorno il Re avrebbe anche potuto ordinare un'offensiva diretta contro i Demoni, come un agricoltore previdente potrebbe voler sterminare il parassita che minaccia di divorare le sue scorte. Se quel giorno fosse arrivato, Re Voltar avrebbe anche potuto fare nuovamente appello al guerriero Fire*Wolf e al mago Lord Xandine.
Ma non per il momento, non ora. Ora, il guerriero Fire*Wolf e il mago Lord Xandine stavano semplicemente tornando a casa...

TABELLA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo	*Effetto*	*Potere*
Armatura Magica	Crea un'armatura di luce magica intorno a Fire*Wolf per tutta la durata del paragrafo. Riduce le ferite subite durante un combattimento di 10 PUNTI DI VITA per colpo.	25
Cripta	Riporta Fire*Wolf al **150**, in cui può decidere di sottoporsi nuovamente, anche più di una volta, alle prove iniziatiche, con la possibilità di reintegrare o aumentare il suo POTERE.	10
Sfera di Fuoco	Scaglia una sfera infuocata dal palmo di Fire*Wolf. Se riesce, l'incantesimo toglie all'avversario 50 PUNTI DI VITA.	15
Invisibilità	Rende Fire*Wolf invisibile per il resto del paragrafo. Finché rimane invisibile non può attaccare nessun	30

	avversario, ma può evitare il combattimento e passare al paragrafo successivo come se lo avesse vinto.	
Paralisi	Provoca la paralisi totale di un solo nemico. Dura quanto basta perché Fire*Wolf possa defilarsi al paragrafo seguente.	30
Ago Avvelenato	Scaglia un aculeo avvelenato da un dito di Fire*Wolf colpendo un solo nemico che si trovi a distanza ravvicinata. Se l'incantesimo riesce, il dardo è immancabilmente letale indipendentemente dalle dimensioni dell'avversario, a meno che questo non possieda una immunità naturale. Questa deve essere verificata tirando un solo dado: dal 3 in su il veleno non avrà effetto.	25
Resurrezione	L'unico modo conosciuto di evitare il temuto **13**. Se l'incantesimo riesce, riporta Fire*Wolf all'inizio del paragrafo in cui ha trovato la morte. Il suo even-	50

	tuale avversario mantiene gli stessi PUNTI DI VITA che aveva quando il nostro è spirato. Le caratteristiche di Fire*Wolf, però, dovranno essere completamente ricreate. La Resurrezione può essere usata *soltanto* quando Fire*Wolf muore.	
Ritorno	Dà a Fire*Wolf la possibilità di tornare a qualsiasi paragrafo che abbia già attraversato, continuando la sua avventura da lì. I PUNTI DI VITA e il POTERE persi non vengono reintegrati.	20
Salto Temporale	Riporta il Tempo all'inizio del paragrafo in cui Fire*Wolf si trova. Generalmente viene usato durante un combattimento, perché permette di riportare i PUNTI DI VITA a quelli che il nostro eroe aveva in quel momento. Purtroppo vengono reintegrati anche i PUNTI DI VITA dell'oppositore.	10

Terrore	Incute nell'avversario un tale terrore per Fire*Wolf da farlo combattere svantaggiato (il nemico), facendogli perdere 5 PUNTI DI VITA in più a ogni colpo.	15

TABELLA DELLE CARATTERISTICHE

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Mocciosa	-	75	-	-	-	-	-	-	-	-
Pantera	72	80	48	64	20	16	-	-	-	300
	(Ferite da zanna e artiglio +15)									
Guardie del Re	64	48	56	56	15	48	24	32	-	343
	(Spada +10, armatura di cuoio -5)									
Tanith	56	88	88	88	60	64	64	88	-	596
Ratto Gigante	96	64	48	48	10	-	-	-	-	266
	(Morso +5. Tre morsi consecutivi causano infezione con una perdita di 10 PD per ogni paragrafo successivo finché non viene curata)									
Vampiro	48	48	48	48	48	48	48	48	-	384
	(Morso +5. Ogni volta la metà dei PD inferti va aggiunta ai PD del Vampiro)									
Verme	96	8	96	96	15	-	-	-	-	311
	(Dà +12 PD per turno con la semplice massa corporea. Le placche fungono da armatura naturale -8)									

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Statue	150	48	100	100	30	-	-	-	-	428

(Armate di spade +10. Sui corpi di pietra l'efficacia dei colpi viene diminuita di -10 PV)

Presenze NON HANNO REALI CARATTERISTICHE. PV: 400

(Vulnerabili solo alla magia. Nonostante abbiano spade non le usano, ma ogni turno sottraggono 5 punti di FORZA, VELOCITÀ e CORAGGIO. Se una qualsiasi delle tre caratteristiche arriva a zero, l'avversario viene ucciso dal primo colpo andato a segno indipendentemente dai PV rimasti)

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Alchyller	80	96	80	88	50	64	48	56	100	562

(Armato di sciabola +8. Può usare AGO AVVELENATO e PALLA DI FUOCO)

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Mostro del Corno	150	50	80	120	50	80	-	-	150	530

(Infligge +10 Punti di danno a mani nude. Come incantesimo può usare la PALLA DI FUOCO. Armatura naturale -13. Nota Bene: ogni volta che viene chiamato, c'è una possibilità su 12, cioè se esce il doppio 1 tirando due dadi, che il mostro si rivolti contro Fire*Wolf in un combattimento all'ultimo sangue)

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Guardie di Voltar	64	48	56	64	35	48	40	56	-	411

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Mantìcora	120	50	80	90	25	64	-	-	88	429
	(Ferite da zanna & artiglio +10. Può usare la PARALISI, ma una volta scagliata non fugge, bensì attacca la vittima per tre turni e questa non può contrattaccare)									
Ufficiale	64	48	56	64	45	48	40	56	-	411
Pseudo Demone	48	48	48	48	48	48	-	-	100	288
	(Vulnerabile solo alla magia. Può usare TERRORE. Infligge +5 PV al colpo)									
Elementale	100	50	50	100	50	100	-	-	-	450
	(Colpisce con un +10. Vulnerabile solo alla magia)									
Clementini	64	88	72	64	30	48	48	40	-	454
	(Usano pugnali speciali +6 o danno +5 PV a mani nude)									
Demone	100	100	100	100	100	100	-	-	50	650
	(NOTA BENE: il loro POTERE si aggiunge ai PV ma non viene usato per fare incantesimi. Tutti i Demoni infliggono +15 PV indipendentemente dall'arma usata)									
Guardie del Fortilizio	48	56	56	56	25	48	48	48	-	385
	(Armate di spade +10 e archi con frecce +10. Protetti da un'armatura di piastre -12)									

	FOR	VEL	RES	COR	ABIL	FORT	CAR	FASC	POT	PV
Principe Harkaan	56	64	56	64	50	48	56	64	250	458

(Essendo un mago Harkaan, il Principe può usare tutti gli incantesimi)

TABELLA DEI RESPONSI E DEGLI OGGETTI MAGICI

Costo dell'Oracolo: 500 pezzi d'oro.

La *Pietra* è magica. Torna al **52**.

Accumulatore di Potere. Può essere caricato con PUNTI DI VITA, che trasforma in altrettanti punti di POTERE. Utile quando il possessore si trova a pieni PV. Una volta carico può essere utilizzato come riserva di POTERE per gli incantesimi. I PUNTI DI VITA in eccesso (ad esempio quelli assorbiti da Exfatur) che non possono essere aggiunti al totale possono così essere trasformati in POTERE.

Scrigno di Amien. Contiene un gas innocuo, per chi lo usa, che però può paralizzare fino a quattro Alchyllers contemporaneamente. Può essere utilizzato una sola volta.

Corno del Richiamo. Richiama un mostro astrale in aiuto di chi lo usa, ma c'è una piccola possibilità che si rivolti contro di lui. Per verificarlo vedere le caratteristiche del mostro.

Globo dell'Invincibilità. Garantisce l'invulnerabilità completa nei confronti dei Demoni per la durata di un paragrafo, ma solo se esce un 11 o un 12 tirando (una volta sola) due dadi. Protegge unicamente dai Demoni.

Bacchetta del Terrore. Provoca la fuga del nemico se tirando i dadi esce dal 10 in su, con un consumo di 5 punti di POTERE. Per prima cosa tira due dadi per verificare quante volte la Bacchetta può essere utilizzata prima che esaurisca il suo potere.

LA STORIA DELLA SPADA DEL DESTINO

In un tempo in cui il mondo era giovane e un unico sole sorgeva a decretare l'alba in tutte le stagioni, dal cielo cadde un'enorme pietra infuocata che sprofondò in mare vicino alle coste di una terra chiamata Sumaritania. A causa del calore impressionante, all'impatto con l'acqua la pietra si spaccò e da essa scaturì una creatura di cui nessun uomo aveva mai visto l'uguale. Era un vero leviatano, feroce e astuto, distruttore implacabile e infinitamente malvagio.

La creatura uscita dalla pietra di fuoco elesse come sua dimora una fortezza sulle coste della Sumaritania e prese a esigere sacrifici umani e tributi in grano, miele e oro. I Sumaritani, un popolo fiero, inizialmente cercarono di tener testa al mostro, ma la sua fortezza si rivelò inespugnabile, e la quantità di vite umane mietute da quella che venne chiamata la Guerra della Pietra Infuocata divenne ben presto intollerabile. Così si giunse a una specie di patto secondo cui ogni anno al Solstizio d'Inverno doveva essere offerto un sacrificio al mostro.

Ora, a quel tempo, più saggia tra i Sumaritani era una donna dalle sembianze eroiche, forgiatrice di metalli e guerriera, che in un breve incontro con il suo sposo quindici anni prima aveva generato una fanciulla che

per il suo temperamento solare venne chiamata Sara Sorriso. E fu questa la fanciulla che il fato indicò come prima vittima del mostro della Pietra Infuocata.
Ma Hadriana, la marziale forgiatrice di metalli, non avrebbe mai permesso che sua figlia fosse condannata a una morte tanto crudele e la nascose in una caverna giurando che lei sola, se fosse stato umanamente possibile, avrebbe liberato il paese dal mostro maledetto venuto dal cielo. Così mise il suo ingegno al servizio di un audace piano.
A quei tempi, tutti i forgiatori erano maghi, perché per lavorare i metalli e creare il fuoco erano necessarie arti magiche. All'Equinozio d'Autunno, tre mesi prima che cadesse il Solstizio fatidico, Hadriana lasciò la Sumaritania e viaggiò finché non raggiunse la Montagna Tremante, nella terra di Ragnarok, che si pensava celasse l'entrata al Mondo degli Inferi. Qui una razza di demoni e i morti degli uomini vivevano fianco a fianco solo in virtù di una difficile alleanza.
Hadriana trucidò il Guardiano dell'Entrata, un Verme di nome Klaanisbaad, e utilizzando la sua pelle come protezione scese nella Regione degli Inferi. In quel regno delle tenebre la donna raggirò e mise in trappola un Principe demonico di nome Lucifuge Rofocal e trasformò la sua essenza imprigionandola in una spada magica quale mai era stata forgiata dalla mano dell'uomo.
Con questa spada al suo fianco, Hadriana tornò in Sumaritania e al Solstizio d'Inverno la nascose sotto la veste e si presentò al mostro quale vittima sacrificale al posto della figlia.

Si seppe poi che il mostro della Pietra di Fuoco, rapito dalla bellezza statuaria di Hadriana, fu preso dal desiderio di trastullarsi con lei prima del sacrificio. Ma appena Hadriana si tolse la veste, come preparandosi per l'ulteriore indegnità, rivelò la spada e si scagliò contro la creatura con la determinazione del guerriero. La battaglia che seguì durò sette giorni e sette notti e Hadriana non ne uscì viva che per miracolo. Ma alla fine, fu il mostro a essere ucciso. Allora la vincitrice tagliò il corpo della creatura in quattro parti e le seppellì ai quattro angoli del Regno.
Ma la storia non terminò qui, perché nella furia del combattimento Hadriana aveva scoperto che la spada da lei creata aveva mantenuto una facoltà di sentire e una determinazione malefica propria. Così, l'arma telepatica continuava a spronarla a compiere atti cruenti per poter bere le anime delle sue vittime, secondo quella che era la natura demonica del Principe Lucifuge Rofocal. Sulle prime Hadriana credette di poter controllare la sua creazione, ma col tempo dovette riconoscere che la spada era troppo pericolosa per una mano mortale. Così tentò di distruggerla affinché lo spirito demonico tornasse nel Mondo degli Inferi. Ma questa volta il suo tentativo fallì: la distruzione dell'arma si rivelò al di sopra delle sue capacità. Allora tentò nascondendola nelle grandi Caverne dei Mormorii e degli Spettri, dove nessun uomo avrebbe mai potuto trovarla. Ma anche in questo fallì, poiché la spada aveva la proprietà di ritornare al suo fianco non appena Hadriana la lasciava. Infine, disperata, la forgiatrice ricorse alle sue arti per far sì che il demone della spada fosse obbligato ad

accettare un accordo e vincolato a rispettarlo. Così si impegnò a tessere una tela magica con filamenti di electrum e selenium. Hadriana impiegò dieci anni per ultimare il suo artefatto. Quando fu pronta, scagliò la rete nell'etere perché fungesse da trappola per gli eroi dei tempi a venire.
La trappola era sottile, perché quando un uomo o una donna ne fossero stati avviluppati non sarebbero riusciti a percepirlo, ma il loro destino sarebbe mutato, rendendoli vincolati fino alla morte a una spada demoniaca.
Così Hadriana riuscì a liberarsi dell'infernale oggetto che aveva creato. Nei millenni che seguirono quel tempo dimenticato, il più grande guerriero, il combattente più indomito di ogni epoca ha sempre trovato, immancabile al suo fianco, la Spada del Destino, in una agghiacciante simbiosi che nessuno aveva ancora saputo distruggere.
Fire*Wolf, il guerriero, fu uno degli uomini il cui contorto Destino portò alla Spada. La storia di come giunse a trovare il letale artefatto è narrata in "Il Barbaro Ribelle" il primo libro della serie "Fire*Wolf".

Regole di Combattimento

Primo Colpo

Tira due dadi per il tuo personaggio e due per l'avversario. Aggiungi al risultato i valori di VELOCITÀ, CORAGGIO e FORTUNA. Chi ottiene il risultato maggiore colpisce per primo.

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno.

Colpire

Gioca due dadi. Se fai 7 o più, hai colpito l'avversario. Per ogni 10 punti di ABILITÀ puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7). Per ogni 72 punti di FORTUNA, puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7).

Danno

Sottrai il numero che devi fare per colpire (dopo le dovute modificazioni) dal numero ottenuto con i dadi e moltiplica il risultato per 10: i punti così ottenuti rappresentano il danno inferto al nemico. Per ogni 8 punti di FORZA che possiedi, aggiungi 1 al danno inferto. Questo verrà modificato anche dalle armi che adoperi (vedi la "Tavola di modifica in base ad armi e armature" all'inizio del libro).

Evitare la morte

Se i tuoi PUNTI DI VITA scendono a 0 o meno, gioca due dadi e moltiplica il risultato per 8. Se il numero così ottenuto è inferiore al punteggio della tua FORTUNA, ricomincia a combattere.

Resistenza

La durata della battaglia dipende dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando sempre per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai combattere.

Recuperare ABILITÀ

Per ogni combattimento superato, aggiungi 1 punto al punteggio dell'ABILITÀ.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. **librogame**®

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

lupo solitario

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA	1
ALLA CORTE DI MINOSSE	2
IL RITORNO	3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla cort di re art

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7
LA LEGIONE DEI MORTI	8

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1
L'OCCHIO DELLA SFINGE 2
LE MINIERE DI RE SALOMONE 3
I SEGRETI DI BABILONIA 4
GLI ADORATORI DEL MALE 5

serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE 1
LA FORESTA MALEDETTA 2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E. 4
IL COVO DEI PIRATI 5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA 6
LA CASA INFERNALE 7

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB 1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO 2
IL CASO MILVERTON 3
WATSON SOTTO ACCUSA 4
I DINAMITARDI 5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI 6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE 7

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI	1
LA CITTÀ DEI MISTERI	2
I SETTE SERPENTI	3
LA CORONA DEI RE	4

serie conclusa

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

partita a quattro

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA	1
KELDRILH IL MENESTRELLO	2
PEREIM IL CAVALIERE	3
KANDJAR IL MAGO	4

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH	1
IL REGNO DI WYRD	2
L'ARTIGLIO DEL DEMONE	3
VIAGGIO ALL'INFERNO	4
LE MURA DI SPYTE	5

serie conclusa

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

ninja

VENDICATORE!	1
ASSASSINO!	2
USURPATORE!	3
SIGNORE SUPREMO!	4
GUERRIERO!	5

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

robin hood

IL DEMONIO DEL RE 1

LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

la terra di mezzo

UNA SPIA A ISENGARD 1

TRADIMENTO ALLA FORTEZZA 2

LE MINIERE DI MORIA 3

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

fire*wolf

IL BARBARO RIBELLE 1

LE CRIPTE DEL TERRORE 2

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

INTRIGO IN FM	1
TRANCE	2
L'ISOLA DEI MISTERI	3

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO	1
LA VALLE DEI SOGNI	2

Nel mondo dei giochi di ruolo,
un'esperienza creativa che unisce
il gusto del gioco
al piacere del racconto.

role game

Un gioco raffinato e affascinante,
di estrema semplicità ma
molto realistico
nei territori del mitico continente di
Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di
Atlantide: tutte le emozioni
dell'avventura con un'estrema
semplicità di gioco.

scenari:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' 1

LA FORESTA SENZA RITORNO 2

I SETTE CALICI FATATI 3

LA FIGLIA DEL CALIFFO 4

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD 5

LA PORTA DEI MONDI 6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi
personaggi, una descrizione completa
di Atlantide, in più lo scenario
per una nuova avventura.

scenari:

IL VIAGGIO DELLA KORISANDE 1

IL LUPO DI WINHALL 2

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

I Cavalieri del Tempio

Un gioco di nuova concezione
che consente di giocare
con la Storia.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
"Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
"Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
"Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
"Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
"Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
"I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
"Gord il miserabile"

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....

2. ....

3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame®

[SI] [NO]

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LE CRIPTE DEL TERRORE

2

fire*wolf

Una gomma, una matita, un paio di dadi e tanta audacia: solo di questo hai bisogno per dare inizio a un'indimenticabile avventura in una terra popolata da barbari coraggiosi, maghi potenti ed invincibili demoni.

In questo libro il protagonista sei tu.
Fire*Wolf, esiliato dal suo villaggio barbaro, ha ereditato dal padre il nobile titolo di Lord Xandine e le potenti arti di mago. Per sconfiggere l'invincibile Stirpe dei Demoni - le misteriose e crudeli creature che minacciano il regno di Re Voltar - egli dovrà fare ricorso a tutta la sua abilità e magia. In mezzo alle rovine di Belgardium, il giovane eroe sa che la sua pericolosa missione è solo agli inizi...

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Fire*Wolf!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-450-4

L. 10.000 iva inc.

70684504